QUADRINHOS • CURIOSIDADES • PASSATEMPOS

Abril

Oba, também quero entrar!

RECREIO

27º Prêmio Abril de Jornalismo • RECREIO • Revista do Ano

PEQUENOS ESPIÕES
Uma aventura em 3D no Game Boy Advance

R$ 5,90
Ano 4 • Nº 177 • 31/7/2003
ISSN 1517-7467 12788/1
00177

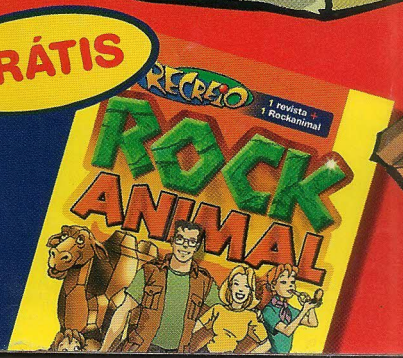
Jogos Pan-Americanos

Fique por dentro dessa competição e prepare-se para torcer pelo Brasil

www.RECREIONLINE.com.br

GRANDES IDÉIAS
A história de pequenos inventos que mudaram a nossa vida

GRÁTIS
Envelope-surpresa com:
- 1 ROCKANIMAL
- 1 minigibi



WG PROPAGANDA

ALMANAQUE RECREIO

Faça sua pesquisa escolar brincando!

EDITORA Abril

Chegou **Almanaque Recreio** para você fazer suas lições e trabalhos da escola. É superfácil de consultar! Nele você encontra informações sobre diversos assuntos: **geografia, cultura popular, natureza, população, cidadania, religião, meio ambiente, astronomia e artes**. Você ainda leva um **CD-ROM** com todos os textos, mapas e bandeiras para consultar, copiar e imprimir. E o mais legal: o CD-ROM vem com um **Álbum de Figurinhas Virtual**. Para preenchê-lo você precisará responder a perguntas de conhecimentos gerais. Assim você aprende e se diverte ao mesmo tempo!

LIVRO + CD-ROM com álbum de figurinhas virtual

Só R$ 24,90

Já nas bancas!

AQUI TEM

4 CURIOSIDADES! **Coisas legais de saber**

6 TESTE **Nem todo mundo é igual**
Você sabe conviver com as diferenças?

8 ESPORTE **Treine para torcer**
Os Jogos Pan-Americanos vão começar.

14 BICHOS **Ele é muito estranho**
Conheça o aardvark.

16 GAMES **Jogo em 3D**
Brinque com o novo Spy Kids.

17 PASSATEMPO **Labirinto**

18 PARA BRINCAR **Amarre-se na brincadeira**
Divirta-se com barbante.

20 PASSATEMPO **Cadê?**

24 ROCK ANIMAL **Monumentos de pedra**
Rochas gigantes do mundo todo.

26 TÚNEL DO TEMPO **Pequenos e indispensáveis**
Veja como surgiram alguns inventos legais.

28 FAZENDO ARTE **Sopre com força**
Faça um cachimbo de brinquedo.

29 **QUADRINHOS**

37 PASSATEMPO **Enigma espacial**
Qual o nome dos astronautas?

39 PASSATEMPO **Jogo dos sete erros**

40 CORREIO **Seu espaço na RECREIO**

42 TIRINHAS! **Para rir**

CAPA: JEAN GALVÃO (JOGOS PAN-AMERICANOS) / MAURO SOUZA (TÚNEL DO TEMPO) / © THE FLINTSTONES AND ALL RELATED CHARACTERS AND ELEMENTS ARE TRADEMARKS OF AND © HANNA-BARBERA. WB SHIELD: ™ & © WARNER BROS.

CURIOSIDADES

Existe alguma coisa que você quer saber? Então, escreva para a gente:

Revista RECREIO
Seção Curiosidades
Av. das Nações Unidas, 7221 - 8º andar
São Paulo - SP - CEP 05425-902

E-mail:
recreio.abril@atleitor.com.br

QUAL É A DISTÂNCIA ENTRE A LUA E A TERRA? QUANTAS ESCADAS DE 1,5 METRO SERIAM NECESSÁRIAS PARA CHEGAR LÁ?

Vinicius M. Pepino, 8 anos
São Carlos – SP

A distância da Terra até a Lua é de 384.401 quilômetros. Para chegar até lá seriam necessárias mais de 256 milhões de escadas como essa, colocadas umas sobre as outras, como na ilustração.

QUANTO MEDE O MAIOR CARAMUJO DO MUNDO?

Fábio Gomes
São Paulo – SP

Os caramujos fazem parte do grupo dos gastrópodes. O maior animal desse grupo é o caramujo marinho da espécie *Syrinx aruanus*, que vive no noroeste australiano. Ele tem a concha alongada em forma de espiral e atinge 70 centímetros de comprimento. Já o maior caramujo terrestre é o da espécie africana *Achatina fulica*. Seu corpo chega a medir 39 centímetros e a concha, 27 centímetros.

A FORMIGA TEM OSSOS COMO NÓS?

Lucas da Silva, 9 anos
Mogi das Cruzes – SP

Não, a formiga não tem ossos. No ser humano e em outros vertebrados, o esqueleto fica dentro do corpo, por isso é chamado de endoesqueleto. Já na formiga, a maior parte do esqueleto está do lado de fora, por isso dizemos que é um exoesqueleto. Ele reveste o corpo do inseto e serve de suporte para os músculos e outros órgãos.

CONSULTORIA:
PROF. DR. OSMAR DOMANESCHI (Departamento de Zoologia do Instituto de Biociências da USP), PATRÍCIA ROMANO DA SILVA (bióloga do Museu de Zoologia da USP) e ASSESSORIA DE IMPRENSA DA FABER-CASTELL.

FONTE:
NASA (www.nasa.gov).

COMO POSSO SABER MEU SIGNO NO HORÓSCOPO CHINÊS?

Andrey Jeferson
Mocajuba – PA

Na astrologia chinesa, os signos são representados por 12 animais que estão relacionados ao ano de nascimento das pessoas. Como o antigo ano chinês não corresponde ao ano ocidental, você precisa conferir a seguir qual é o seu signo.

Dragão ▸ 16/2/1988 a 5/2/1989
Serpente ▸ 6/2/1989 a 26/1/1990
Cavalo ▸ 27/1/1990 a 14/2/1991
Carneiro ▸ 15/2/1991 a 3/2/1992
Macaco ▸ 4/2/1992 a 22/1/1993
Galo ▸ 23/1/1993 a 9/2/1994
Cachorro ▸ 10/2/1994 a 30/1/1995
Porco ▸ 31/1/1995 a 18/2/1996
Rato ▸ 19/2/1996 a 7/2/1997
Boi ▸ 8/2/1997 a 28/1/1998
Tigre ▸ 29/1/1998 a 16/2/1999
Coelho ▸ 17/1/1999 a 5/2/2000

ILUSTRAÇÕES:
FÁBIO MOON
& GABRIEL BÁ

VOCÊ SABIA QUE...

▸ O lugar onde mais venta no mundo é a região de Mount Washington, nos Estados Unidos? O vento mais rápido registrado por lá atingiu mais de 371 quilômetros por hora. Mais veloz do que um carro de Fórmula 1.

DO QUE É FEITO O GIZ DE CERA?

Pedro Santos
Recife – PE

Ele é feito basicamente de cera e de pigmentos coloridos. Os ingredientes são misturados, aquecidos e agitados para que se misturem bem. Em seguida, a massa é colocada em equipamentos especiais com fôrmas para moldar o giz no modelo desejado. Depois de seco, ele é tirado das fôrmas e embalado.

teste

VIVA A DIFERENÇA

Faça o teste e descubra se você consegue se entender bem com pessoas que têm um jeito diferente do seu.

1 Quando chega um aluno novo à sua classe, falando com um sotaque bem estranho, qual a sua reação?

- Acha muito engraçado e fica rindo dele e zoando até não poder mais da fala do garoto.
- Acha engraçado, mas não zoa porque sabe que em cada região do país se fala de uma maneira.

2 Imagine que você encontrasse uma colega de classe na rua com uma roupa bem colorida e um penteado diferente. Se ela dissesse que era uma moda africana, o que você acharia?

- Que ela é muito esquisita.
- Que é muito legal conhecer a moda de outros povos.

3 Se fosse almoçar na casa de um novo amigo e colocassem em seu prato uma comida estranha que você nunca viu, o que você faria?

- Comeria um pouco para experimentar uma coisa nova.
- Inventaria uma desculpa qualquer para não comer.

4 Alguns grupos de índios brasileiros andam quase nus, pintam o corpo e usam vários enfeites. Sabendo disso, você acha que:

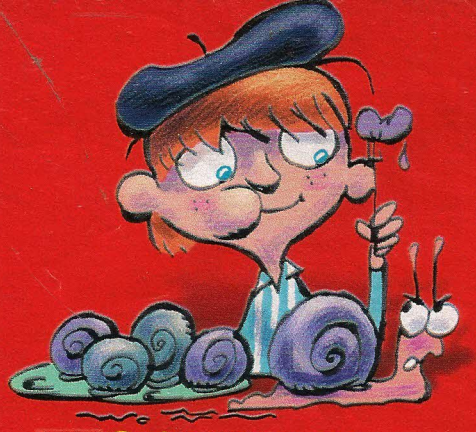
- Eles são pouco inteligentes, afinal depois de tantos anos de contato com outros costumes já deveriam ter aprendido a se vestir.
- Eles têm um outro jeito de viver que é muito diferente do nosso.

5 Se um amigo o convida para aprender a jogar beisebol, o que você faz?

- Aceita o convite porque acha legal aprender um jogo que não é muito comum no Brasil.
- Não vai porque não conhece o jogo e acha que deve ser chato.

6 Uma família americana mudou-se para a casa ao lado da sua e você ficou sabendo que eles costumam jantar às 5 e meia em ponto. Você:

- Acha que cada povo tem seus hábitos e que eles devem ser respeitados.
- Pensa que deve falar com eles e explicar que é bem melhor jantar mais tarde.



7 Se houvesse um bairro pobre perto de sua escola, o que você acha que seria mais legal fazer?

- Mandar alguém da escola levar até lá roupas que os alunos não usam mais.
- Sugerir que a escola convidasse as crianças para um lanche e entregar as roupas para elas.

8 O que você acha se um amigo conta que mora com os avós?

- Não deve ser legal, pois os velhinhos são devagar e demoram a entender as coisas.
- Deve ser legal, pois as pessoas mais velhas sabem muitas coisas e sempre contam histórias.

9 Se você fosse passar uns dias na casa de primos que tivessem o hábito de rezar antes das refeições, o que você faria?

- Telefonaria para seus pais irem buscar você.
- Acharia diferente, mas continuaria lá.

10 Imagine que você vai à casa de um colega que nasceu em um país distante. Chegando lá, vê que a mobília, os enfeites e o jeito de arrumar as coisas são diferentes do que você está acostumado. Como você reage?

- Faz muitas perguntas para saber mais sobre o modo de vida deles.
- Acha tudo muito estranho e percebe que nosso jeito de arrumar a casa é muito melhor que o deles.

RESULTADO

SE MARCOU MAIS

Parece que não é fácil para você conviver com pessoas que têm hábitos, gostos ou costumes diferentes dos seus. Provavelmente você acha que o seu jeito é que é o certo, mas lembre-se de que cada pessoa tem uma maneira diferente de viver, e ter amigos diferentes pode ser legal para descobrir um monte de coisas novas.

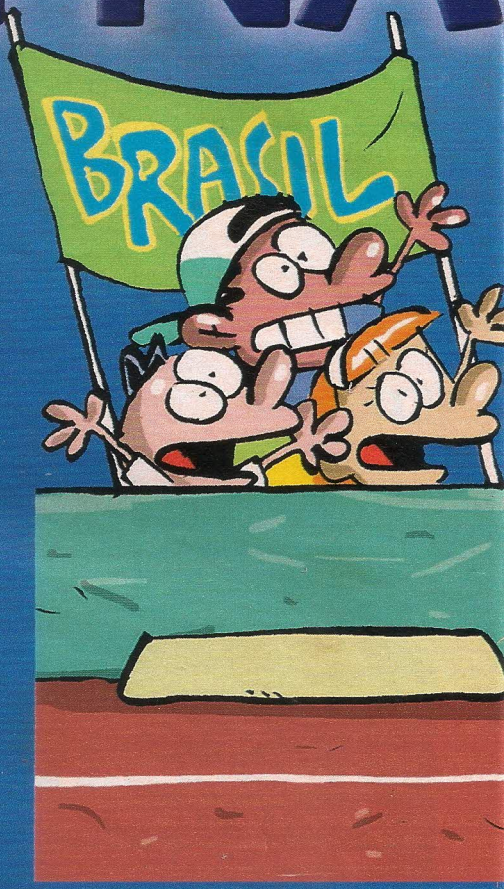
SE MARCOU MAIS

Você aceita bem conviver com pessoas diferentes, mesmo com algumas que, à primeira vista, parecem um pouco estranhas. Sabe que cada pessoa tem o seu jeito e por isso ninguém é melhor ou pior que os outros. Afinal, cada um tem o seu estilo e todos devem ser respeitados.

CRIS EICH & JEAN-CLAUDE

ENTRE NA

Saiba mais sobre os Jogos Pan-Americanos que começam esta semana.



Pode tirar do armário sua camisa do Brasil e a bandeirinha verde-amarela. A partir de 1º de agosto, começam os Jogos Pan-Americanos, um dos maiores eventos esportivos do mundo.

As competições vão se realizar em Santo Domingo, na República Dominicana, e reunir competidores de países de todo o continente americano em 42 modalidades esportivas diferentes.

Só do Brasil serão mais de 450 atletas, com expectativa de muitas vitórias. O objetivo é ultrapassar o recorde de 101 medalhas obtidas nos jogos de 1999.

Prepare-se para torcer acompanhando provas de natação, futebol, vôlei, atletismo, ginástica, basquete e muito mais. Aproveite também para saber mais sobre os esportes. Quem sabe você não vai participar de um Pan-Americano no futuro?

Você sabia que...

- Os Jogos Pan-Americanos se realizam de quatro em quatro anos, sempre um ano antes do que a Olimpíada? Esse tipo de competição ocorreu pela primeira vez em 1951, na Argentina.
- Em 2007, os Jogos vão ser realizados no Rio de Janeiro? O Brasil já foi sede em 1963, quando as provas ocorreram em São Paulo.
- A República Dominicana é um país da América Central que ocupa apenas uma parte de uma ilha do Caribe?
- Os esportes escolhidos para a competição se baseiam nos Jogos Olímpicos e também em sugestões dos países participantes?

FIQUE POR DENTRO DAS PROVAS

Conheça melhor alguns dos esportes dos Jogos Pan-Americanos.

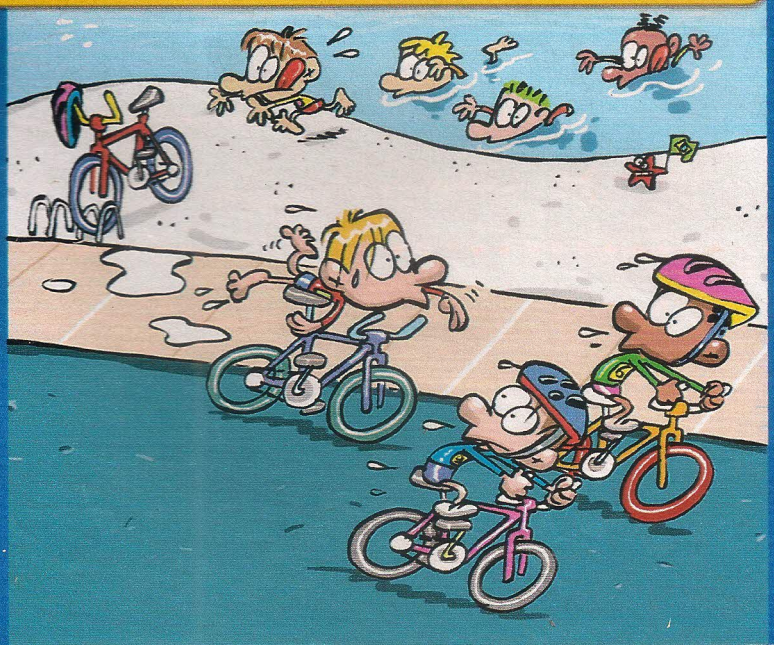
TORCIDA

JEAN GALVÃO

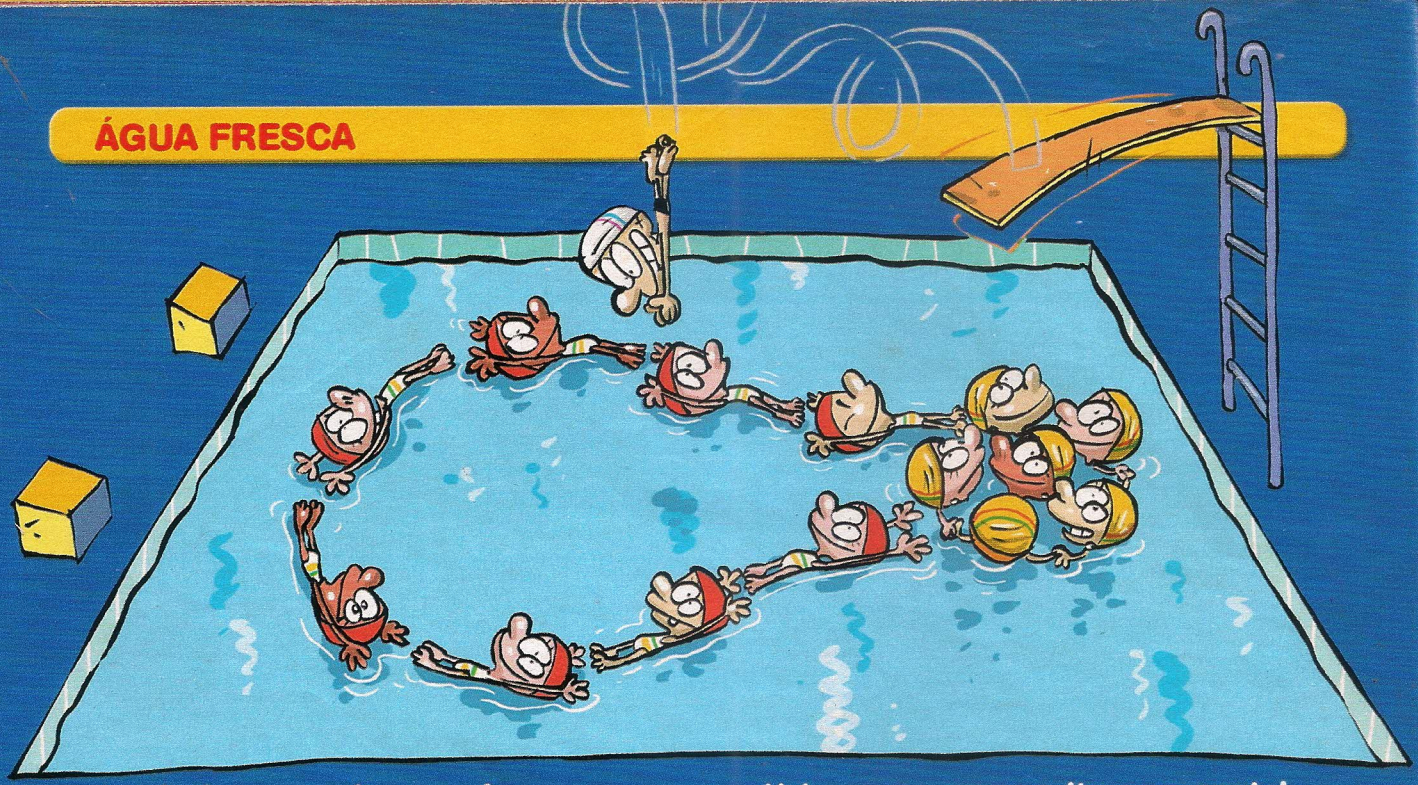
TRÊS EM UM

Um esporte não é suficiente? Então que tal juntar três? É isso que acontece no triatlo, uma competição criada na década de 1970 que exige o máximo de esforço e resistência física.

Os participantes nadam 1.500 metros, depois pedalam por 40 quilômetros e, em seguida, correm mais dez quilômetros. Quem consegue fazer tudo isso no menor tempo merece mesmo o título de campeão.



ÁGUA FRESCA



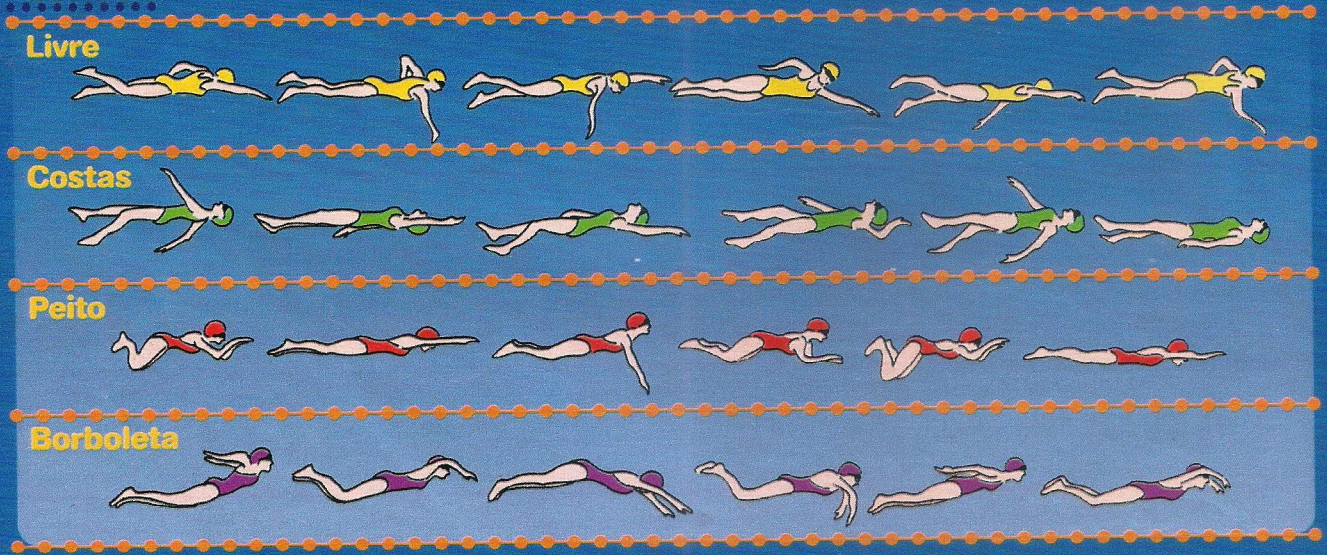
As piscinas se agitam na época dos Jogos Pan-Americanos. Sozinhos ou revezando-se em equipes, nadadores e nadadoras disputam provas de velocidade nos estilos livre, costas, peito e borboleta percorrendo distâncias entre 50 e 1.500 metros.

Já o nado sincronizado é só para as mulheres, que fazem apresentações individuais, em duplas ou em grupos, criando com o corpo figuras dentro da água, em uma espécie de coreografia.

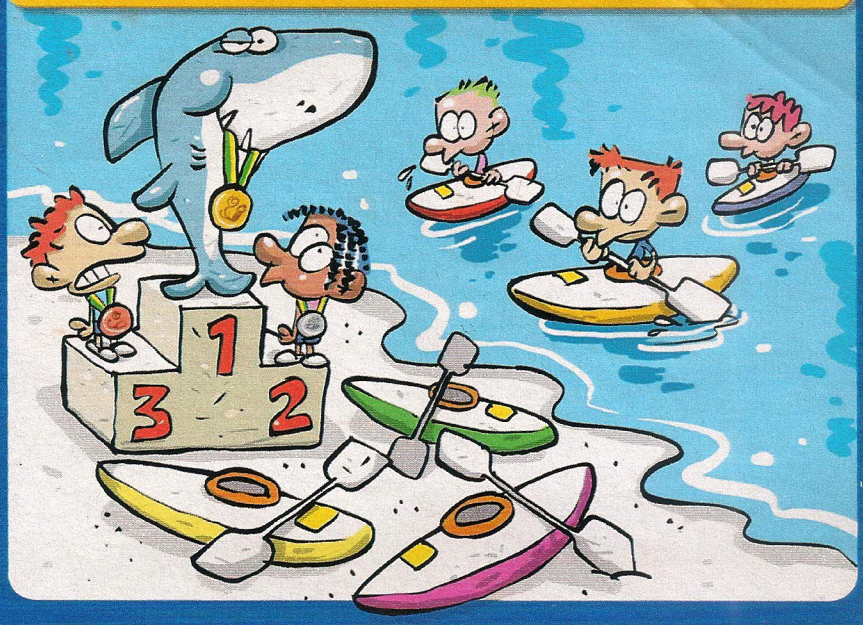
Vale a pena ver o salto ornamental, feito a partir de plataformas ou trampolins. O objetivo é fazer acrobacias no ar e cair na água com suavidade e elegância. E há também provas de salto sincronizado, em que dois atletas pulam e fazem todos os movimentos juntinhos.

Na água, acontecem também as partidas de pólo aquático, com dois times que tentam atirar uma bola no gol. O complicado é que os participantes não podem encostar os pés no chão nem a mão na borda da piscina.

ESTILOS



HORA DE NAVEGAR



JEAN GALVÃO

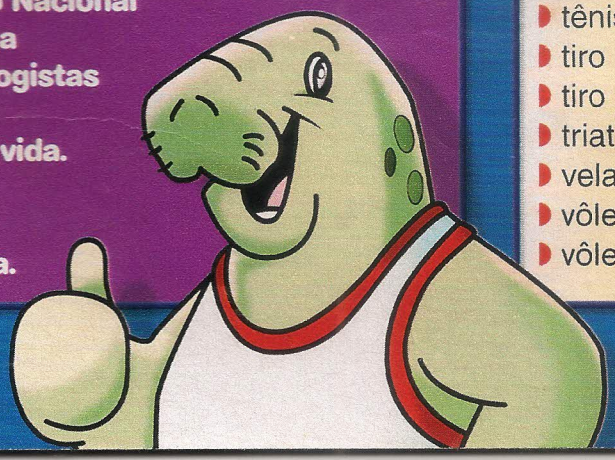
Durante os jogos há competições de barcos a vela que são chamadas de regatas. Os esportistas se dividem em categorias de acordo com o tipo de veleiro e tentam cumprir seu percurso no menor tempo possível.

Outras provas com embarcações são a canoagem e o remo. Na primeira, usam-se barcos abertos ou caiaques fechados e as disputas podem ser feitas em águas calmas ou turbulentas, dependendo da modalidade.

Já nas competições de remo, os barcos navegam em raias de águas tranqüilas para ver quem é mais rápido. Há tripulações de um, dois, quatro ou oito atletas. Dentro da embarcação, pode estar também o timoneiro, um integrante da equipe que não rema, mas ajuda a conquistar a vitória dando orientações e incentivando o resto da turma.

TITO, O DONO DA FESTA

A mascote dos Jogos Pan-Americanos é Tito, um peixe-boi muito simpático com roupa de atleta. Ele representa Tamaury, um peixe-boi de verdade que hoje vive no Aquário Nacional da República Dominicana e foi resgatado por ecologistas no Mar do Caribe com apenas uma semana de vida. Ele simboliza os Jogos e a importância da preservação da natureza.

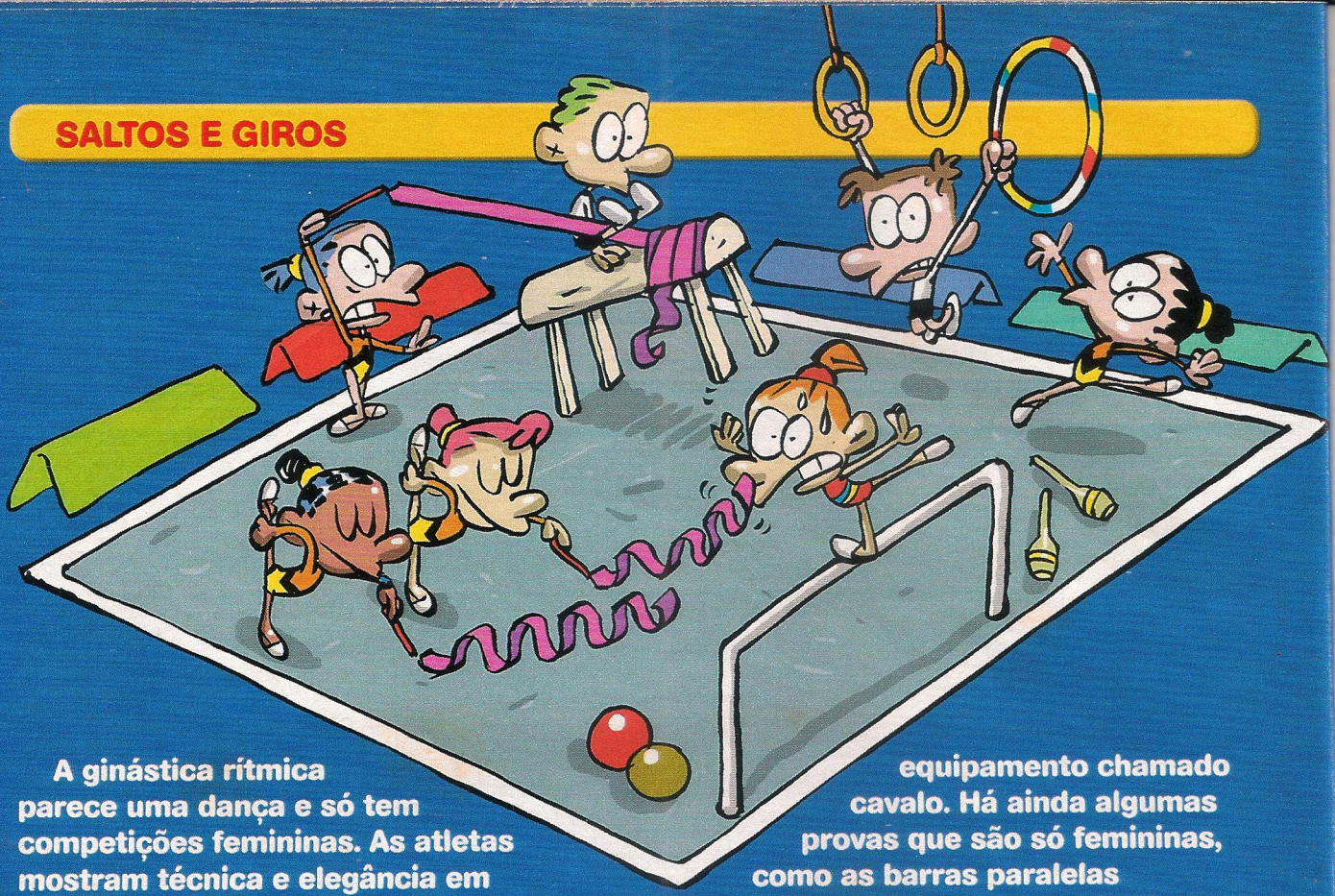


DE OLHO NO BRASIL

Fique ligado nas competições que terão atletas brasileiros:

- atletismo
- badminton
- basquete
- beisebol
- boliche
- boxe
- canoagem
- caratê
- ciclismo
- esgrima
- esqui aquático
- futebol
- ginástica artística
- ginástica rítmica
- handebol
- hipismo
- hóquei
- judô
- levantamento de peso
- luta
- natação
- natação sincronizada
- patinação
- pentatlo moderno
- pólo aquático
- remo
- saltos ornamentais
- squash
- taekwondo
- tênis
- tênis de mesa
- tiro
- tiro com arco
- triatlo
- vela
- vôlei
- vôlei de praia

SALTOS E GIROS



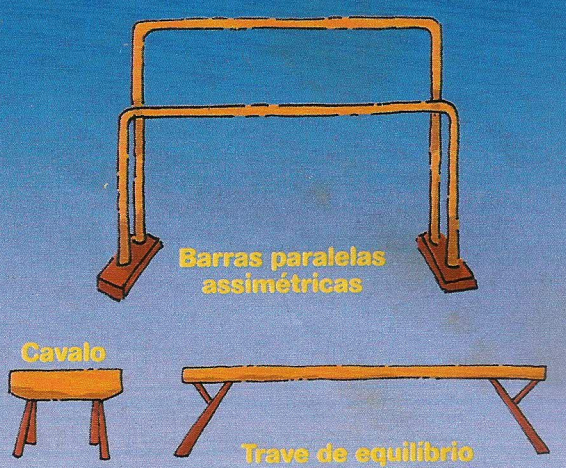
A ginástica rítmica parece uma dança e só tem competições femininas. As atletas mostram técnica e elegância em coreografias com fitas, cordas, bastões, bolas ou arcos, sempre com acompanhamento de uma música.

Já na ginástica artística, homens e mulheres misturam força, precisão e equilíbrio ao fazer exercícios de tirar o fôlego tanto no chão como em aparelhos. Meninos e meninas apresentam coreografias no solo e pulam sobre um equipamento chamado cavalo. Há ainda algumas provas que são só femininas, como as barras paralelas assimétricas e a trave de equilíbrio.

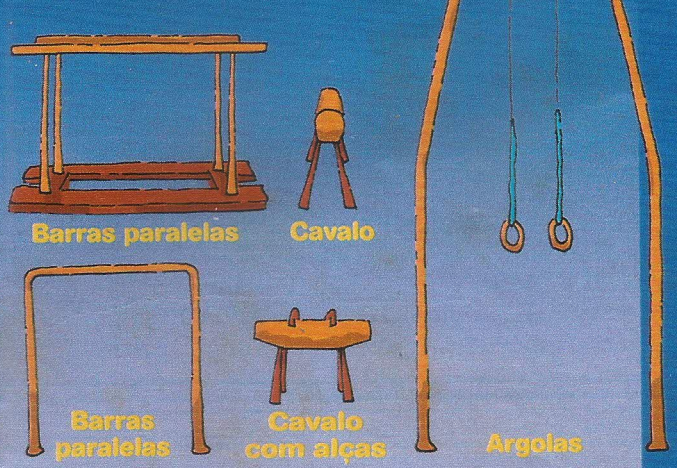
Os meninos também têm suas provas exclusivas. Eles se seguram no aparelho chamado cavalo com alças para movimentar as pernas e o corpo, saltam sobre a barra fixa, se penduram em argolas e, nas barras paralelas, executam pelo menos um movimento sem encostar as mãos no equipamento.

EQUIPAMENTOS DE GINÁSTICA ARTÍSTICA

Feminino



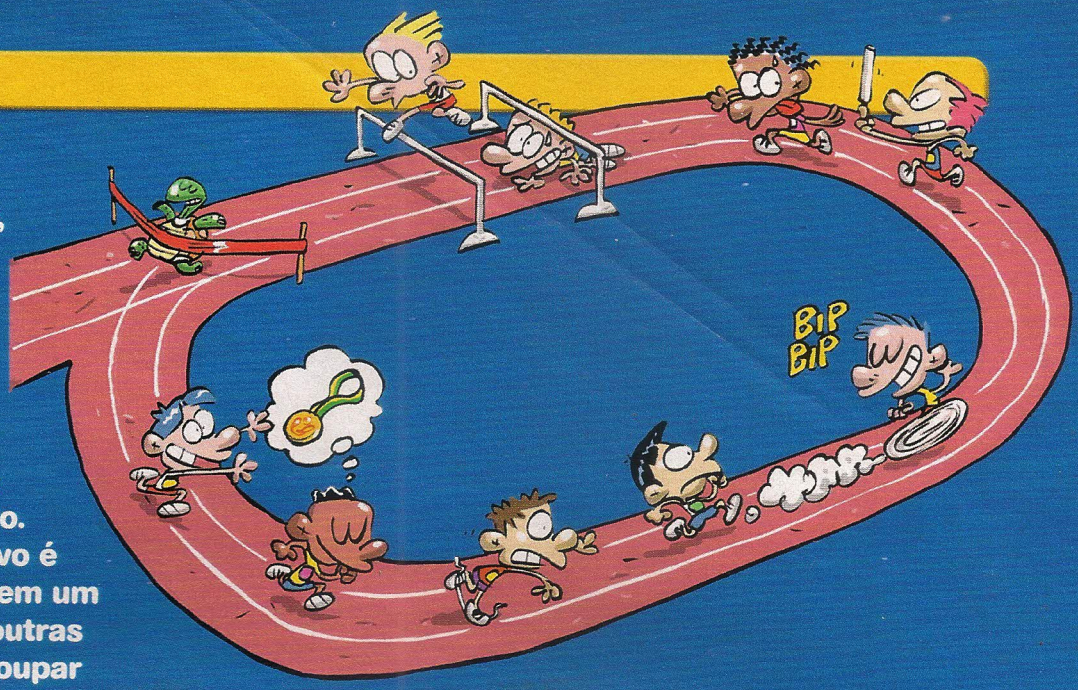
Masculino



QUE AGITO!

No atletismo, os esportistas encaram provas de velocidade, salto e arremesso de objetos. Muitas dessas competições existem desde os Jogos Olímpicos da Antiguidade.

Há vários tipos de corridas, por exemplo. Em algumas o objetivo é acelerar ao máximo em um percurso curto, em outras é mais importante poupar energia para agüentar mais de duas horas de competição, como nas maratonas. São disputadas também provas de velocidade com barreiras, em que é preciso saltar além de correr, e corridas de revezamento, com os atletas divididos em equipes.

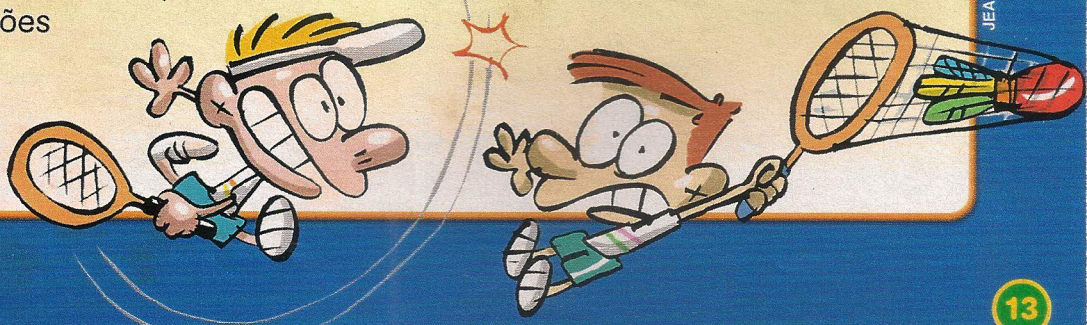


Os tipos de saltos também variam e podem ser triplos, em distância, em altura ou com vara. Há ainda arremesso de peso e lançamentos de martelo, de disco e de dardo. Alguns atletas participam de várias modalidades nas provas de decatlo, que incluem dez tipos de provas. Ufa!

VOCÊ CONHECE?

Todo mundo conhece esportes como futebol e basquete, mas esses Jogos Pan-Americanos vão apresentar algumas modalidades bem diferentes. Confira:

- **Softbol**
  É um tipo de beisebol com bola maior e campo menor praticado geralmente por mulheres.
- **Pentatlo moderno**
  Os atletas disputam provas variadas que incluem competições de tiro, esgrima, natação, hipismo e corrida de 3 mil metros.
- **Badminton**
  Nessa modalidade esportiva, os times usam raquetes para bater em uma pequena peteca. O incrível é que em um arremesso desses a peteca pode chegar a voar a 260 quilômetros por hora!
- **Pelota basca**
  Nesse jogo com bola, os participantes de cada equipe podem jogar com as mãos, com luvas, com uma espécie de pá de madeira ou ainda com um tipo especial de cesta.



JEAN GALVÃO

MUITO ESQUISITO

Conheça um bicho estranho até no nome, o aardvark.

Para alguns ele parece um tamanduá. Outros dizem que lembra um porco e há até quem ache que tem jeito de burro, por causa das orelhas longas.

Na verdade, o aardvark não é parente de nenhum desses bichos nem de qualquer outro. O animal se originou na Pré-História e é o único conhecido na sua espécie.

Habitante de algumas regiões da África, é chamado também de porco-da-terra, uma tradução de aardvark, que é seu nome em africâner, o idioma da África do Sul.

Ele se adapta com facilidade a locais secos ou úmidos e vive bem tanto nos campos e savanas como nas áreas mais pantanosas.

Os pesquisadores ainda sabem pouco sobre esse bicho, que vive solitário e passa boa parte do dia dormindo em buracos na terra, com o corpo todo enrolado. Às vezes, o aardvark até sai da toca, mas é só por uns minutos para se aquecer no sol.

Quando anoitece, ele se sente seguro para dar uma volta e começa a farejar tudo em busca de formigas e cupins para comer.

BEM EQUIPADO

Com suas orelhonas, o **aardvark** ouve ruídos a até 40 metros de distância e, quando quer silêncio, consegue dobrar as orelhas e deixá-las bem fechadinhas.

Ele não enxerga bem, mas é ótimo farejador e com seu focinho comprido fuça formigueiros e cupinzeiros em busca de comida. A língua comprida com saliva grudenta serve para pegar esses insetos, que são seu prato favorito.

A ficha do bicho

Peso ▸ de 40 a 100 quilos.
Tamanho ▸ de 1 metro a 1,5 metro de comprimento.
Cauda ▸ de 44 a 71 centímetros.
Tempo de vida ▸ cerca de 23 anos.
Gestação ▸ entre 7 e 9 meses.
Onde vive ▸ na África.

CONSULTORIA: RICKARDO GOMES (professor de biologia da Universidade Estadual do Ceará) e RENATO GREGORIN (pesquisador do Departamento de Zoologia e Botânica da Unesp).

FONTES: AFRICAN WILDLIFE FOUNDATION (http://www.awf.org/wildlives/60) e WALKER'S MAMMALS OF THE WORLD.

ESPERTO E CUIDADOSO

Antes de sair da toca, o aardvark pára na entrada e fica com os ouvidos atentos. Se não perceber perigo, sai, anda mais um pouco e pára de novo. Se tudo estiver quieto, continua o caminho.

Se der de cara com um inimigo, ele corre para a primeira toca que encontrar ou cava logo um buraco para se esconder. Quando não consegue fugir, enfrenta o perigo: deita de barriga para cima, levanta as patas e mostra as garras enormes.

BURACOS POR TODO LADO

O aardvark usa as garras fortes para cavar bem depressa. Ele faz alguns buracos nos locais por onde costuma andar para se proteger quando está passeando e escava um bem grande para ser sua casa. Algumas tocas chegam a ter até 13 metros de comprimento e 20 entradas diferentes.

Os bebês de aardvark são ainda mais esquisitos do que seus pais, pois nascem com garras bem desenvolvidas, olhos abertos e sem pêlo. Os machos ficam com a mãe só até completarem 6 meses e depois vão viver sozinhos. Já as fêmeas ficam por perto da mãe até o nascimento do próximo irmão ou irmã. Elas costumam cavar um buraco próximo ao da mãe e sair com ela para caçar à noite.

FOTOS: CORBIS/STOCKPHOTOS

Um jogo especial com os Pequenos Espiões no Game Boy Advance.

Aventura em 3D

Imagine se as imagens do Game Boy saltassem da tela. Pois é quase isso o que acontece no jogo Spy Kids 3-D: Game Over. Baseado no filme Pequenos Espiões 3-D Game Over, o cartucho é vendido com um par de óculos especiais para que se visualizem partes da aventura em 3D.

O jogo tem 12 estágios em mundos bem legais e mais três estágios de bônus. No início, você controla Juni, um espião que tem de resgatar sua irmã seqüestrada por um vilão que, é claro, pretende dominar o mundo.

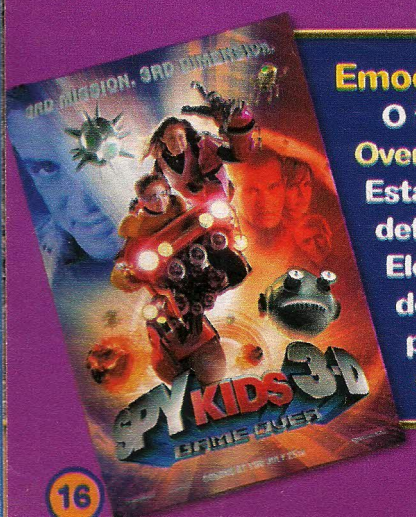
Além de utilizar acessórios de espiões, você pode habilitar truques poderosos, com opções para dar chutes triplos, pegar a energia dos inimigos e até vestir jatos para voar.

O caminho é recheado de armadilhas, plataformas móveis, grandes robôs e plantas carnívoras. Explore o cenário o máximo que puder. Há vários segredos e itens escondidos.

Seja cuidadoso e espere esta planta cuspir antes de atacá-la.

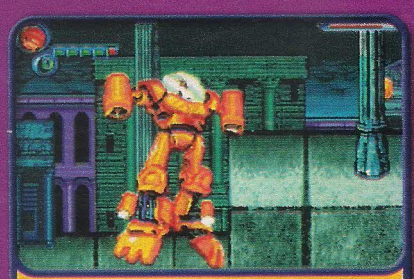
Juni pode ficar pendurado quando estiver em lugares altos.

Nas fases bônus, o negócio é acelerar para coletar mais moedas.



Emoção no cinema

O filme Pequenos Espiões 3-D Game Over foi lançado no final de julho nos Estados Unidos e não tem data definida para chegar ao Brasil. Ele tem efeitos legais e, com a ajuda de óculos especiais distribuídos à platéia, algumas cenas ganham efeito 3D e parecem saltar da tela.



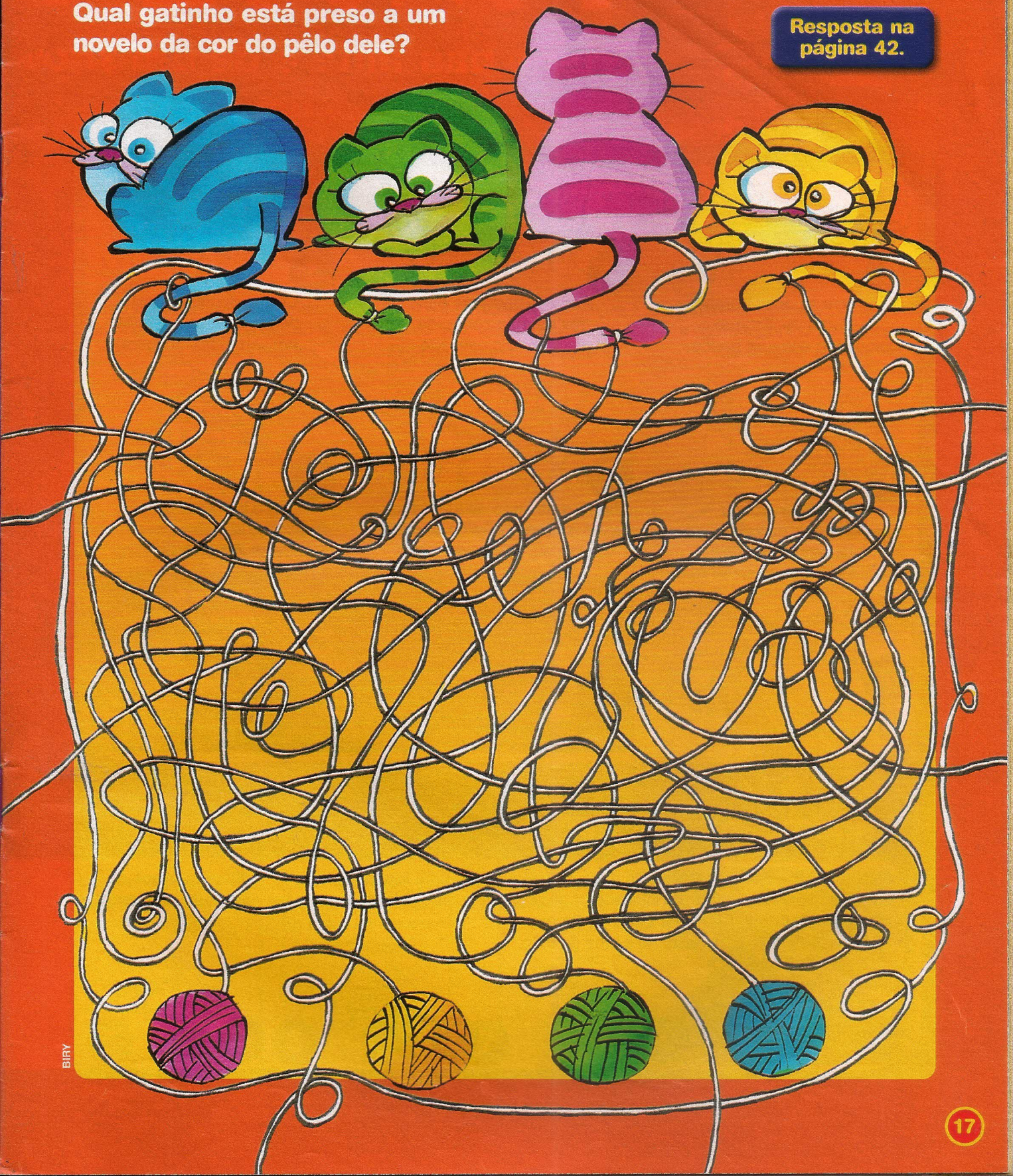
Você controla este robô gigante em uma parte da aventura.

PASSATEMPO

LABIRINTO

Qual gatinho está preso a um novelo da cor do pêlo dele?

Resposta na página 42.



BIRY

PARA BRINCAR

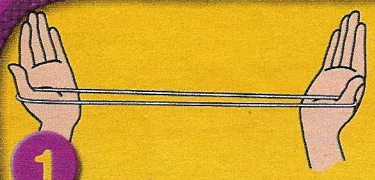
TORCE E

Você vai precisar de:

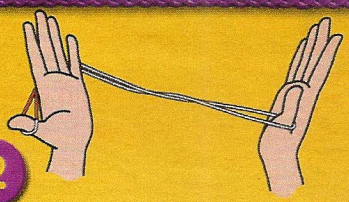
- 1 barbante de 1,5 metro

Treine bastante e dê um show

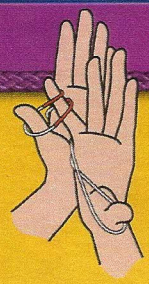
O nó que desaparece



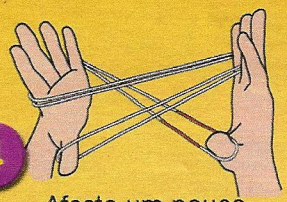
1. Amarre as duas pontas do barbante. Estique-o colocando entre os dedões.



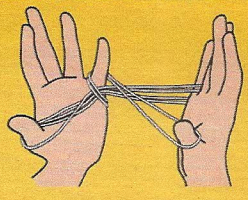
2. Passe o barbante para trás da mão esquerda, mantendo-o esticado.



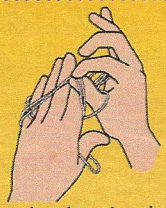
3. Com o dedinho direito, pegue a parte que está em vermelho na figura.



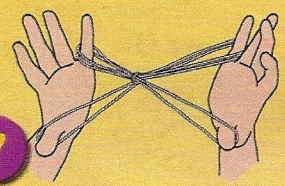
4. Afaste um pouco as mãos, deixando o barbante esticado.



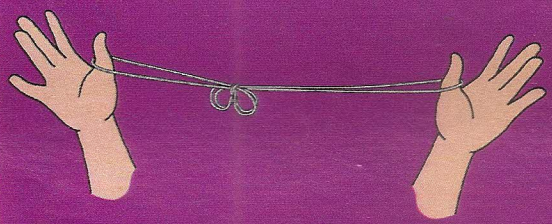
5. Passe o dedinho esquerdo por dentro da parte próxima ao dedão direito, na marca vermelha.



6. Tire o barbante de trás da esquerda, deixando-o preso nos dedinhos e dedões.



7. Afaste as duas mãos para formar um nó no centro do barbante.

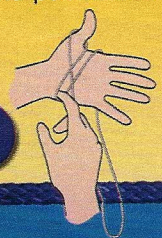


Agora é só soltar o barbante dos dedinhos com cuidado e afastar as mãos até o nó desaparecer.

Embaraçando os dedos

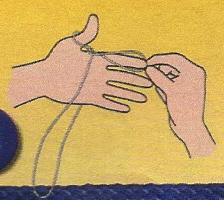
1. Passe o barbante por todos os dedos da mão esquerda.

2. Puxe o fio entre o dedão e o indicador e passe por baixo do fio que está na palma da mão.



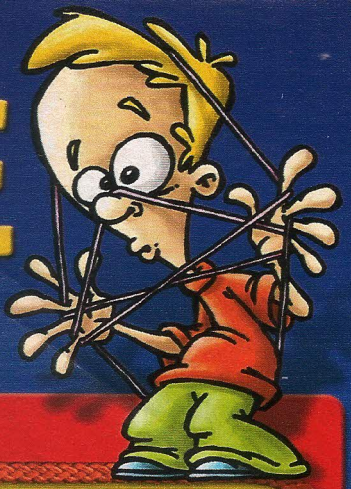
3. Dê uma torcida no fio para fazer um laço.

4. Encaixe o laço no indicador esquerdo.

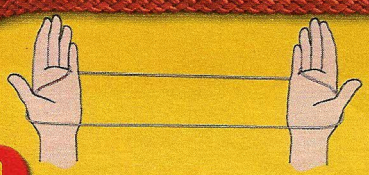


RETORCE

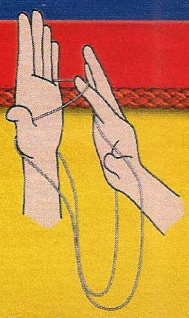
de habilidade com barbante.



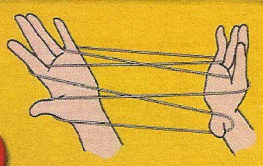
Coqueiro



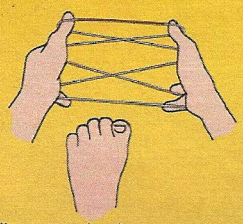
1 Estique o barbante passando por trás dos dedinhos das duas mãos e por fora dos dedões.



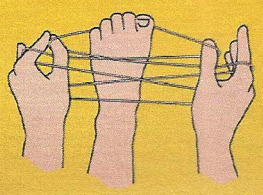
2 Com o indicador direito pegue o fio do lado esquerdo e estique. Faça o mesmo do outro lado.



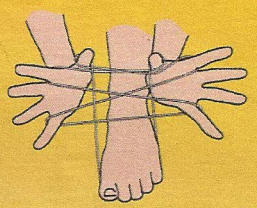
3 Antes de continuar, olhe bem a figura e confira se você está na posição correta.



4 Vire os dedos para a frente, apontando em direção ao chão.

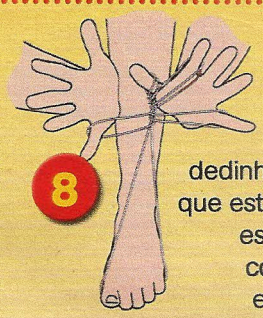


5 Passe o pé esquerdo por baixo dos barbantes e pise sobre o último da frente.



6 Levante um pouco as mãos, abrindo bem os dedos. De frente, a figura fica assim.

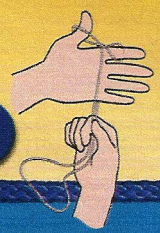
7 Passe os fios que estão nos dedos da mão direita para os dedos correspondentes da mão esquerda. Abra bem os dedos.



8 Pegue os fios de volta. Comece pelo dedinho, tirando o fio que está atrás na mão esquerda. Repita com o indicador e com o dedão.

Abra as mãos para formar o coqueiro. Se quiser, mexa os dedos imitando o movimento das folhas com o vento.

Dê um puxãozinho no barbante para ajustar bem o laço.

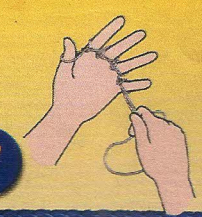


5

Comece tudo novamente, puxando o fio entre o indicador e o dedo médio.

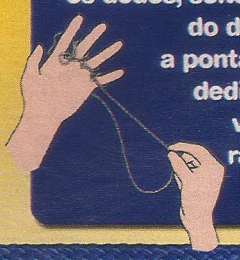
6

Faça o mesmo com todos os dedos.



7

Depois de passar por todos os dedos, solte o barbante do dedão e puxe a ponta do lado do dedinho. Os nós vão se soltar rapidamente.



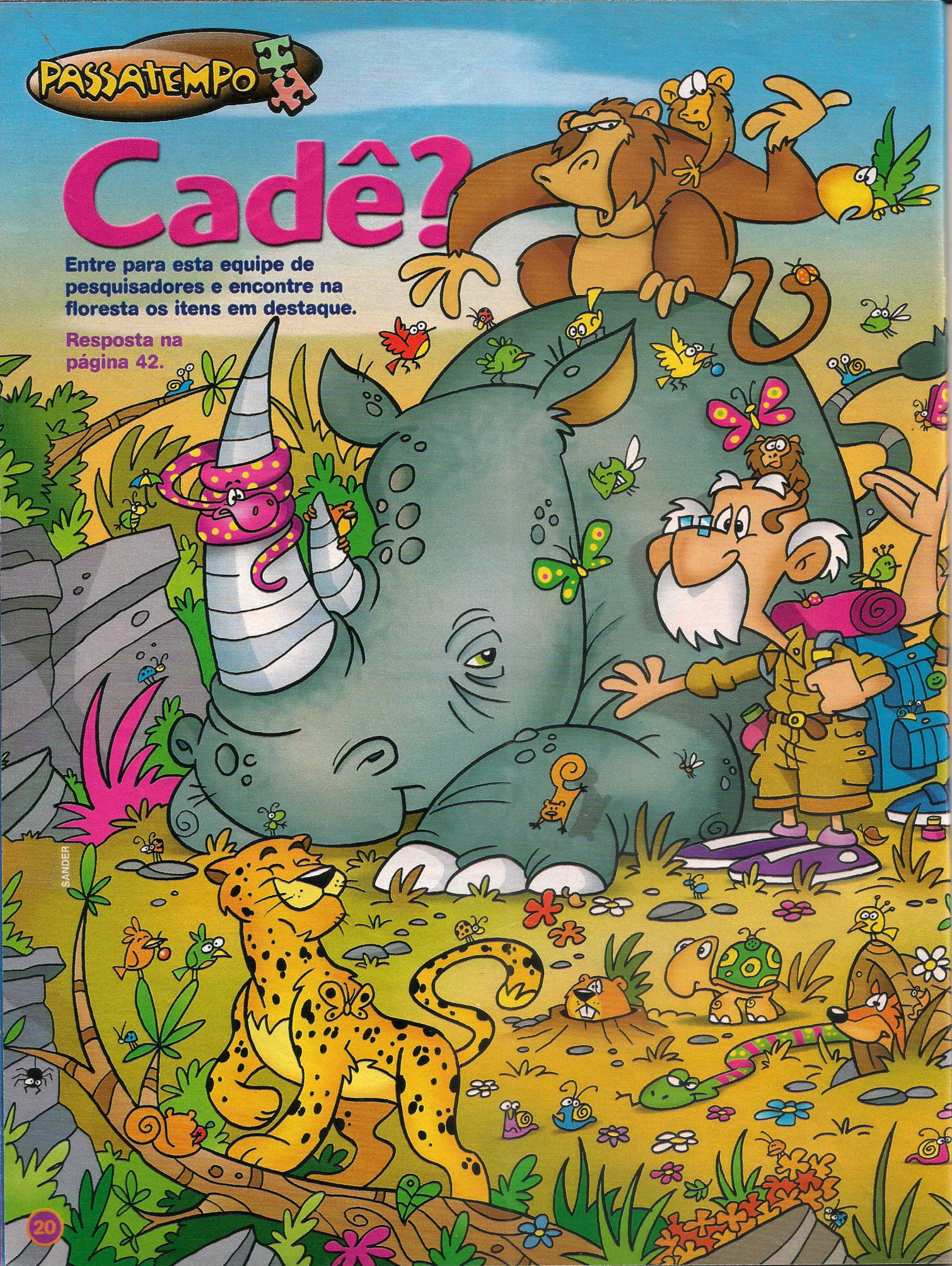
ESQUEMAS E ILUSTRAÇÃO: FÁBIO FIGUEIREDO

PASSATEMPO

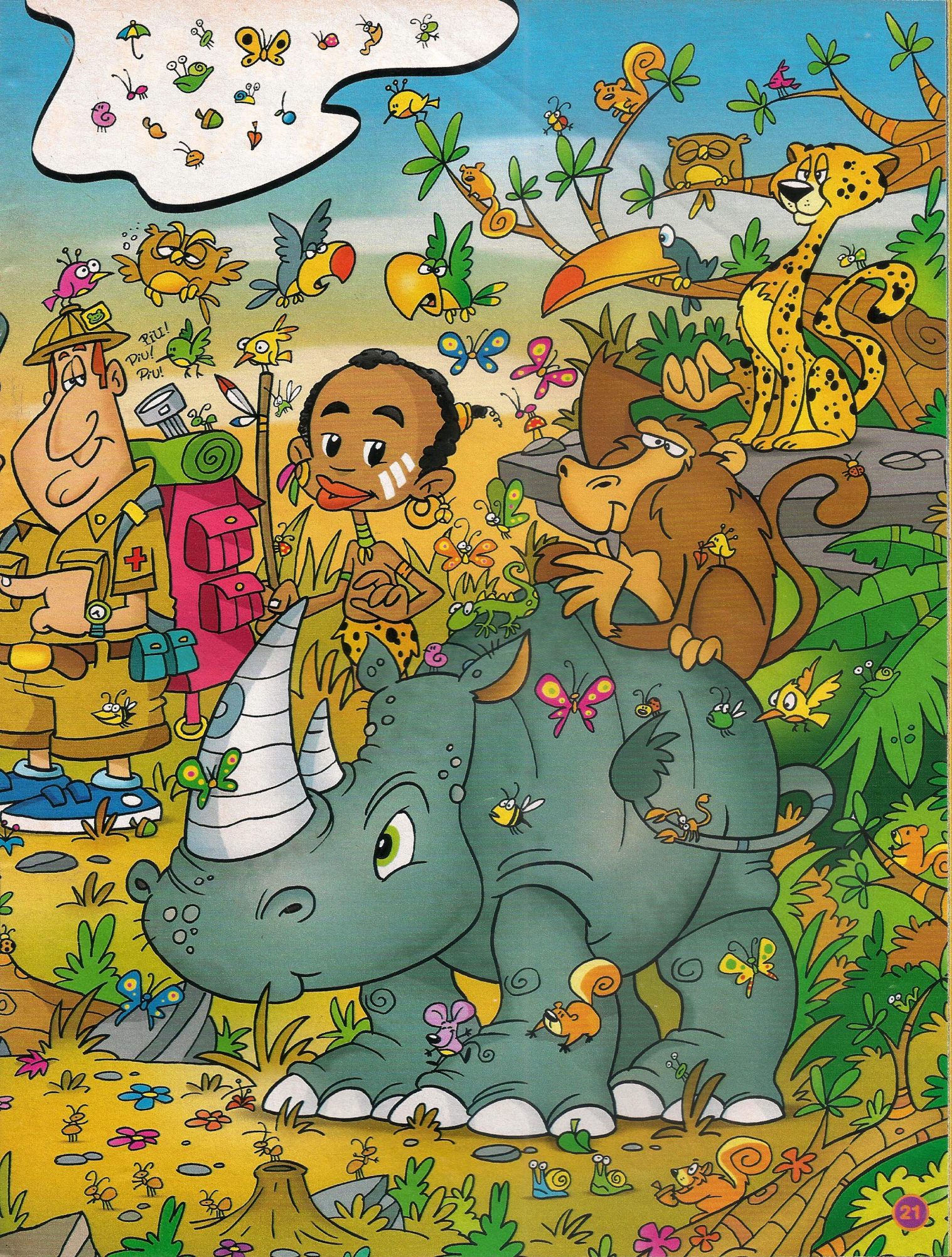
Cadê?

Entre para esta equipe de pesquisadores e encontre na floresta os itens em destaque.

Resposta na página 42.



SANDER


Piu!
Piu!
Piu!

COM ROCKANIMAL CR
FICA AINDA M

Os novos ROCKANIMAL CRISTAL são raros e

ROCK ANIMAL

O EXPLORADOR É VOCÊ.

Toda semana, o seu envelope-surpresa pode trazer qualquer um dos 20 ROCKANIMAL. E agora você também tem a chance de encontrar um ROCKANIMAL CRISTAL.

ISTAL A SUA COLEÇÃO AIS PODEROSA.

muito especiais. Continue em busca do seu!

WG PROPAGANDA

Patrocínio:
SUCRILHOS
Kellogg's

As embalagens de SUCRILHOS Tradicional, Banana e Chocolate agora vêm com 21 cenários ROCKANIMAL.

RECREIO
Toda quinta, nas bancas.

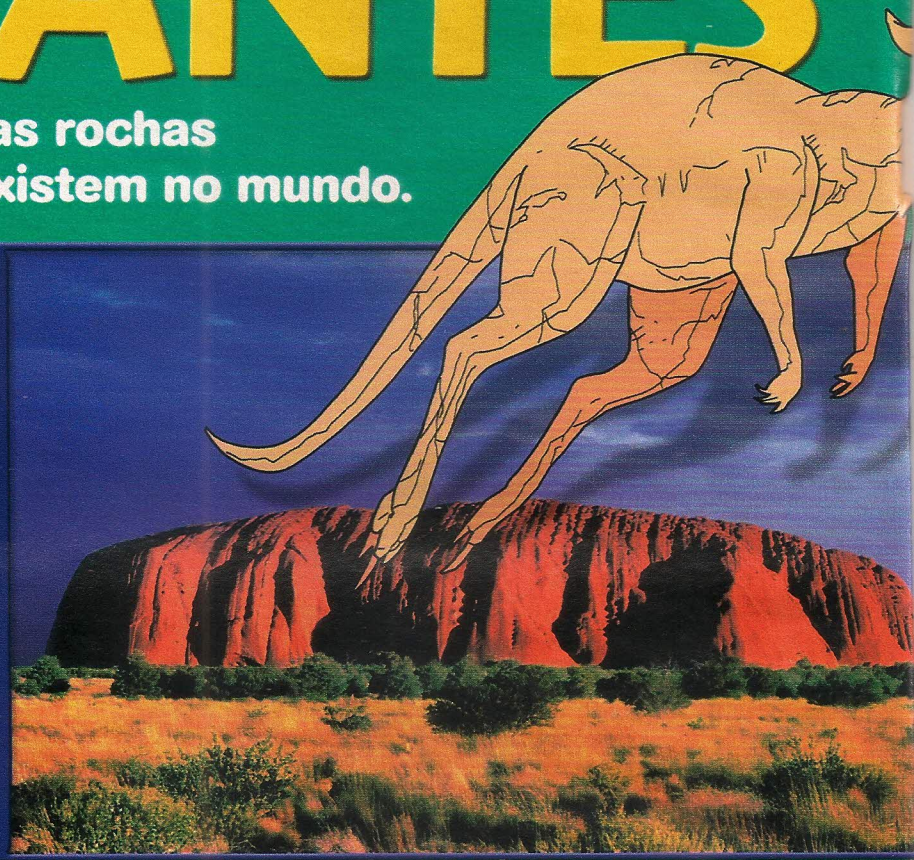
ROCK ANIMAL

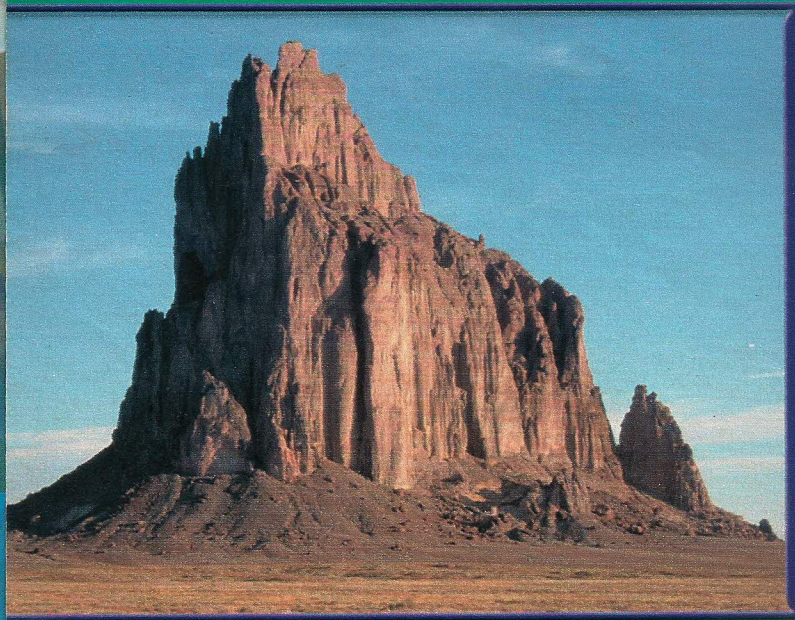
PEDRAS GIGANTES

Conheça algumas das rochas mais incríveis que existem no mundo.

Ayers Rock

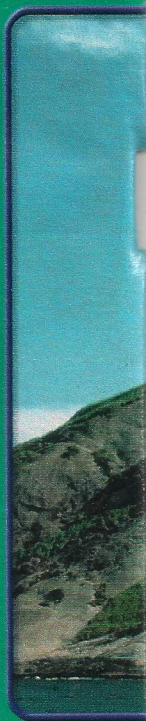
Esse imenso bloco de arenito fica no centro da Austrália. Com 3,6 quilômetros de comprimento e 348 metros de altura, é a maior formação desse tipo no mundo. O Ayers Rock tem 600 milhões de anos e é também conhecido como Uluru, um nome que foi dado pelos índios aborígines australianos e que significa grande rocha.

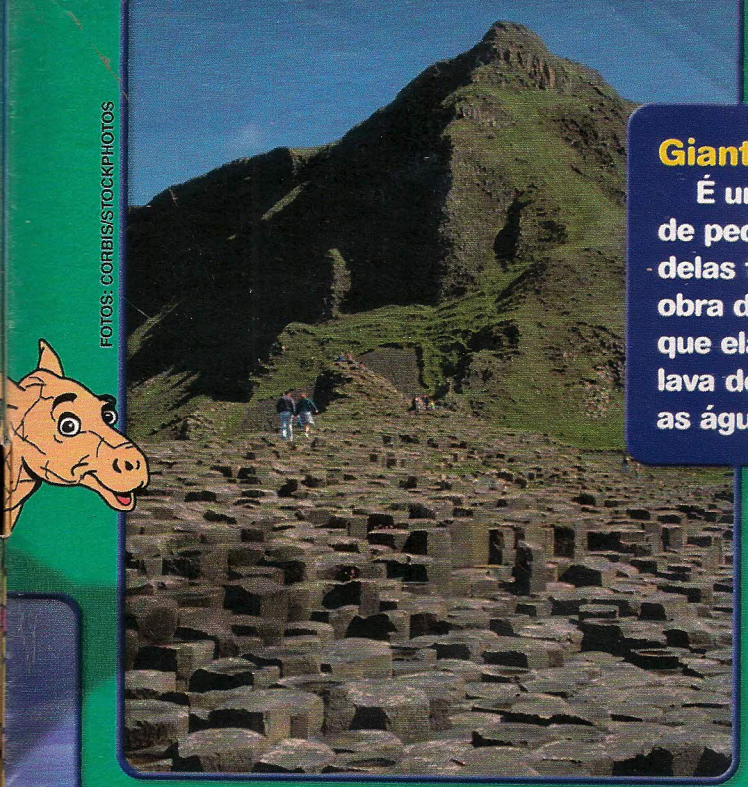




Shiprock Pinnacle

Essa enorme torre de pedra tem mais de 420 metros de altura e fica na cidade de Shiprock, no estado americano do Novo México. Acredita-se que há milhões de anos essa rocha era um vulcão. O povo navajo chama a formação de Tse bida'hi, que significa rocha com asas. Segundo uma lenda desse povo, a montanha é um ninho construído por pássaros gigantes.





FOTOS: CORBIS/STOCKPHOTOS

Giants Causeway

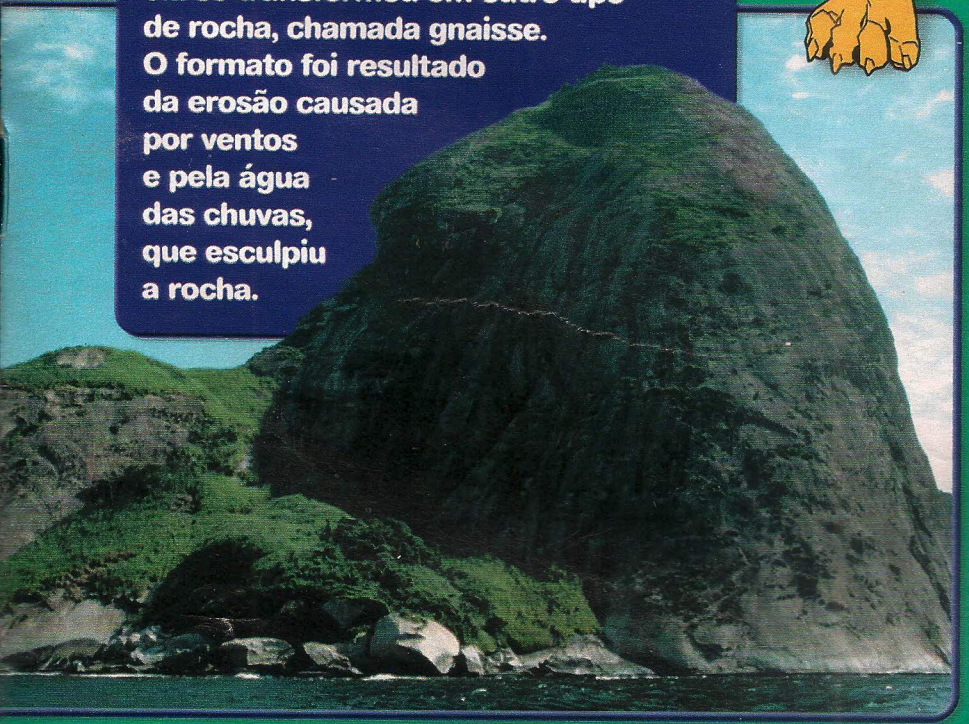
É um conjunto de cerca de 40 mil colunas de pedra que fica no norte da Irlanda. A maioria delas tem seis lados e, segundo as lendas, seria obra de um gigante. Os pesquisadores acham que elas são o resultado do esfriamento rápido da lava de um vulcão que entrou em contato com as águas do mar há 60 milhões de anos.

ERIC MEOLA/GETTYIMAGES

Pão de Açúcar

O morro do Pão de Açúcar, no Rio de Janeiro, é formado por uma pedra só, que tem 396 metros de altura, o que equivale a 60 girafas empilhadas!

Essa rocha era um granito que se formou a partir do resfriamento de magma nas profundezas da Terra. Com a ação do calor e da pressão, ela se transformou em outro tipo de rocha, chamada gnaisse. O formato foi resultado da erosão causada por ventos e pela água das chuvas, que esculpiu a rocha.



GAVRIEL JECAN/GETTYIMAGES

Delicate Arch

Essa pedra é um arco de arenito com uma grande abertura no centro por onde poderia passar um caminhão. Ela foi se desgastando durante milhões de anos devido à ação do vento, do gelo e de mudanças extremas de temperatura na região. Essa formação fica no Parque Nacional de Arches, no estado de Utah, nos Estados Unidos. No mesmo parque há cerca de 2 mil arcos parecidos com o Delicate Arch.

Saiba como surgiram alguns inventos geniais que a gente usa todo dia.

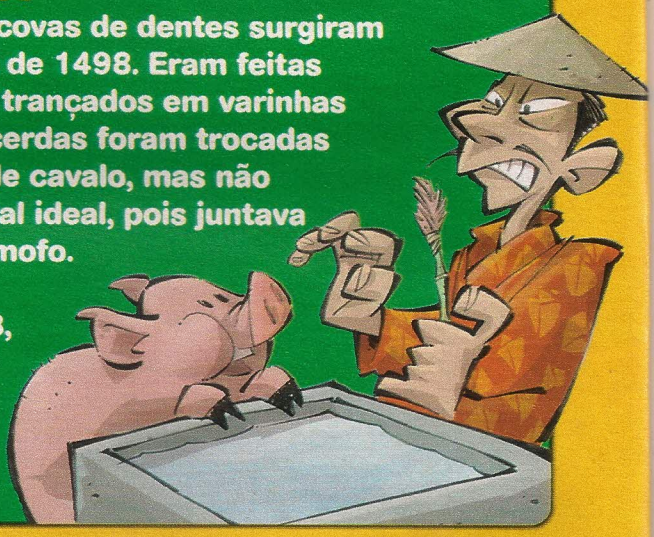
PEQUENAS GRANDES INVENÇÕES

ABRE-TE, SÉSAMO!

Abrir os primeiros alimentos enlatados era uma tarefa difícil. Eles surgiram no começo do século 19, mas os abridores ainda não existiam. As pessoas abriam latas com facas, martelos e talhadeiras. Com essa complicação era comum os donos das mercearias abrirem as latas antes de entregá-las ao freguês. A confusão acabou em 1855, quando o inglês Robert Yates teve a idéia genial de inventar o abridor de latas.

DENTES LIMPINHOS

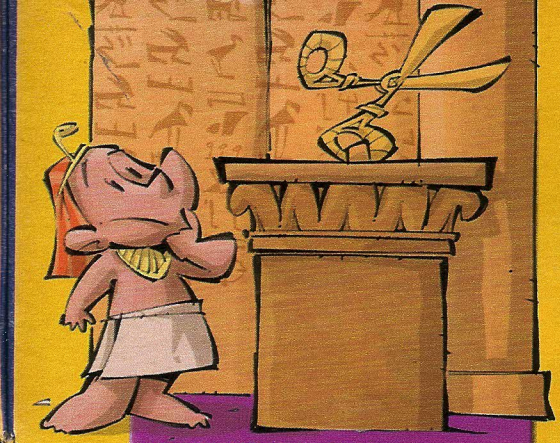
As primeiras escovas de dentes surgiram na China por volta de 1498. Eram feitas de pêlos de porco trançados em varinhas de bambu. Essas cerdas foram trocadas depois por pêlos de cavalo, mas não era ainda o material ideal, pois juntava umidade e criava mofo. A melhor solução apareceu em 1938, quando surgiram as primeiras com cerdas de náilon, usadas até hoje.



IDÉIA REFRESCANTE

O americano Marvin Stone adorava uma bebida chamada *mint julep* que era servida bem gelada. As pessoas costumavam bebê-la com canudos feitos de talos de plantas para não esquentar o copo com as mãos, mas isso deixava a bebida com um gostinho de mato.

Marvin criou um canudinho de papel para tomar essa bebida em 1888. Depois pensou em usar o invento para beber limonada e diminuiu o diâmetro dos canudos para que as sementes não fossem sugadas. Assim criou o canudinho do jeito que conhecemos hoje. Com o tempo os fabricantes passaram a fazer canudos de plástico por serem mais resistentes.



CORTANDO TUDO

Ninguém sabe quem foi o primeiro a juntar duas lâminas para cortar algo, mas instrumentos parecidos com tesouras já eram usados há uns 2.800 anos para cortar o pêlo das ovelhas para fazer lã.

Com o tempo, a utilidade desse objeto foi aumentando e no Egito era considerado uma peça preciosa, decorada com pedras.

Em 1761, as tesouras passaram a ser de aço e usadas para cortar de tudo.

ANOTE AÍ!

Muitos povos antigos usavam objetos pontiagudos molhados em tinta vegetal para escrever. Mas foram os gregos que criaram o tataravô do lápis, uma barra de minério de chumbo chamada *paragraphos*.

Em 1564, foram descobertas na Inglaterra as primeiras reservas de grafita, um mineral macio que deixa marcas no papel. Daí surgiram os lápis feitos com duas tábuas de madeira coladas uma na outra e um bastão de grafite.

No século 18, os lápis passaram a ser feitos em fábricas e ganharam o formato que têm até hoje.

FOGO SEGURO

Os fósforos têm esse nome porque contêm fósforo, uma substância que pega fogo quando friccionada numa superfície áspera. No começo eram hastes longas, que tinham nomes engraçados como luciferes ou locofocos. O problema é que eram perigosos, pois costumavam acender sozinhos dentro da embalagem, só por encostarem um no outro.

Em 1855, o sueco Johan Edvard Lundstrom criou palitos menores, feitos com fósforo vermelho e que só se acendiam quando riscados com força em uma lixa colocada do lado de fora da caixa.

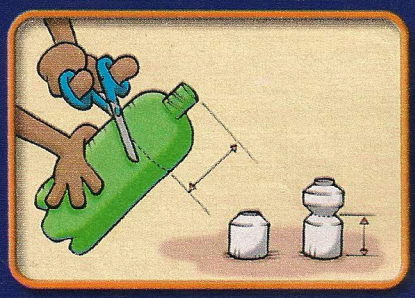
MAURO SOUZA

Monte um cachimbo de vento e mostre que você é bom equilibrista.

CACHIMBO MALUCO

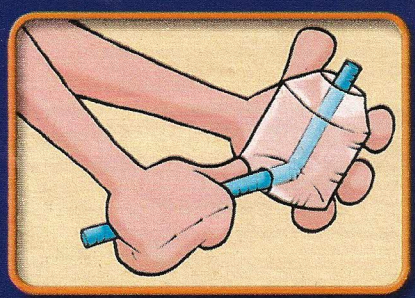
Você vai precisar de:

- 1 **garrafa** de refrigerante de 2 litros
- 1 **pote de leite fermentado**
- 2 **canudos dobráveis**
- **fita adesiva**
- **papel cartão**
- tinta **guache**
- 1 **bolinha de isopor**



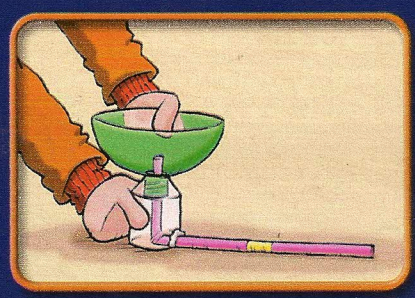
1 Amasse a garrafa para poder cortá-la. Com a ajuda de um adulto, corte a 7 centímetros abaixo do gargalo.

2 Corte o pote medindo 4 centímetros a partir da base. Com a tesoura, faça um furo no fundo.



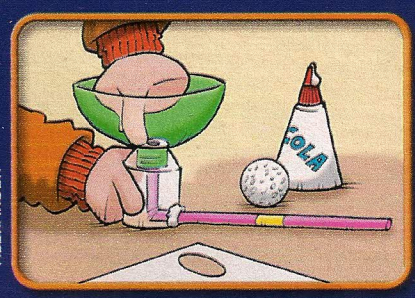
3 Passe um canudo pelo furo, deixando a parte dobrável para dentro e virada para cima. Vede com cola.

4 Corte a parte dobrável de outro canudo e una os dois com a fita.



5 Recorte no cartão um círculo do tamanho de uma moeda de 1 real e faça um furo no meio.

6 Encaixe o gargalo da garrafa no pote e cole. Coloque o círculo de papel dentro e passe o canudo pelo furo. Corte a ponta do canudo bem rente ao círculo e cole o papel na garrafa. Pinte o cachimbo com guache.

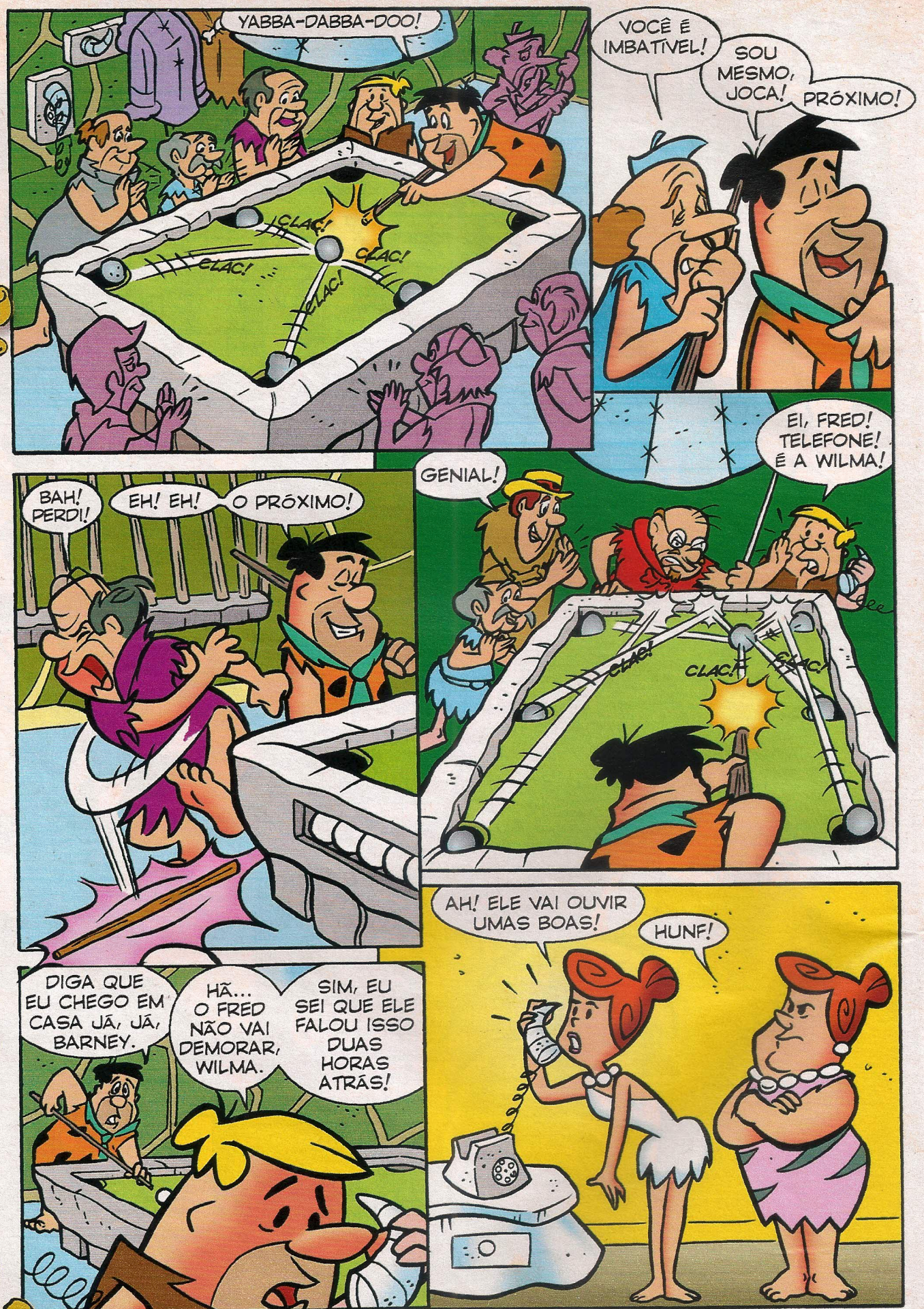


ALEXANDER

Ponha a bola dentro do cachimbo e assopre, equilibrando-a no ar.

CRIAÇÃO: MARCOS FABIANO LOPES
FOTO: LEO FELTRAN

© THE FLINTSTONES AND ALL RELATED CHARACTERS AND ELEMENTS ARE TRADEMARKS OF AND © HANNA-BARBERA. WB SHIELD: ™ & © WARNER BROS. (S02)


YABBA-DABBA-DOO!
CLAC!
CLAC!
CLAC!
CLAC!
VOCÊ É IMBATÍVEL!
SOU MESMO, JOCA!
PRÓXIMO!
EI, FRED! TELEFONE! É A WILMA!
GENIAL!
CLAC!
CLAC!
CLAC!
BAH! PERDI!
EH! EH!
O PRÓXIMO!
DIGA QUE EU CHEGO EM CASA JÁ, JÁ, BARNEY.
HÃ... O FRED NÃO VAI DEMORAR, WILMA.
SIM, EU SEI QUE ELE FALOU ISSO DUAS HORAS ATRÁS!
AH! ELE VAI OUVIR UMAS BOAS!
HUNF!

O CAMPEÃO CHEGOU!
VOCÊ SABE QUE HORAS SÃO, FRED?
BUÁÁÁ!
EU DISSE PRA NÃO CASAR COM ELE!
MAMÃE, POR FAVOR...
COMO VAI, SOGRINHA?
DESCULPE, WILMA. PERDI A HORA!
VOCÊ JOGA SINUCA TODO DIA! E SÓ SABE FALAR NISSO, FRED!
NÃO EXAGERE, AMOR.
DEZ-DÁ-DÁ! BOLA OITO!
VIU?
OH! TEM RAZÃO. MAS...
...DEPOIS DE VOCÊ E DA PEDRITA, A TURMA DA SINUCA É MINHA COMPANHIA FAVORITA!
E EU JOGO TÃO BEM!
MAS CHEGA TARDE E DEPOIS SE ATRASA PRO TRABALHO!
VOCÊ SE PREOCUPA DEMAIS, WILMA! VOU VER UM POUCO DE TV E RELAXAR!
PLOP!

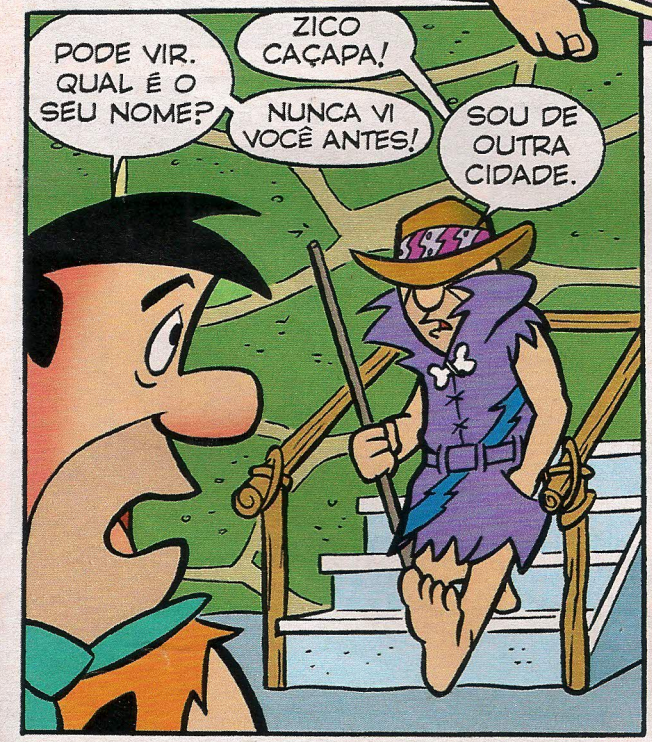
ZZZZZZZZ
ÀS VEZES, ELE ME DEIXA FURIOSA!
NÃO PERCA O CONTROLE DA SITUAÇÃO, FILHA!
POSSO TELEFONAR PRO SUJEITO DE QUEM LHE FALEI?
AINDA NÃO, MAMÃE!
AH, DEIXA, VAI...
ZZZZZZZZ
CUCOO!
ROONC! SÓ MAIS UM MINUTO...
MAIS TARDE...
FRED, ESTÁ ATRASADO PRO TRABALHO!
HEIN?
OH-OH! O CHEFE VAI VIRAR FERA!
PEDREIRA PEDREGULHO
B-BOM DIA, PATRÃO!
FLINTSTONE, VOU DESCONTAR ESSE ATRASO DO SEU SALÁRIO! E QUE ISSO NÃO SE REPITA!
S-SIM, SENHOR!

EI, FRED TACO DE OURO!
VAMOS JOGAR HOJE?
NEM PENSAR.

MASTIGUE A COMIDA, FRED!
NÃO DÁ! ESTA NOITE TEM SINUCA!
FRED!
NÃO ADIANTA, WILMA.

A TURMA ESTÁ ESPERANDO. FUI!
POSSO FAZER A LIGAÇÃO AGORA?
AI! NÃO TENHO ESCOLHA!

FICA PRA OUTRA VEZ, JUCA.
MAIS ALGUÉM VAI ME DESAFIAR?
EU.


PODE VIR. QUAL É O SEU NOME?
ZICO CAÇAPA!
NUNCA VI VOCÊ ANTES!
SOU DE OUTRA CIDADE.

VAMOS JOGAR?
ESTOU AQUI PRA ISSO.

AHÃ!
BEM, NÃO SE PODE GANHAR TODAS!
CLAC!
DIZEM QUE VOCÊ É O MELHOR JOGADOR DAQUI. QUE TAL APOSTAR UMA GRANA NAS PARTIDAS SEGUINTES?
HÃ... TÁ BEM!
A VITÓRIA É DO SR. CAÇAPA!
CLAC!
ELE SE DEU BEM DE NOVO!
CLAC!
DANÇOU, FRED!
CLAC! CLUNC! CLAC!

DEPOIS...
ENTÃO, ESTE É MEU NOVO LAR!
O QUE FOI?
O SR. CAÇAPA LIMPOU O FRED, QUE DESMAIOU...
...PORQUE PERDEU A CASA!
EI! EU CHAMEI VOCÊ SÓ PRA DAR UMA LIÇÃO NO FRED!
E DEI! A MAIOR DE TODAS!
ORA, SAIA JÁ DAQUI!
EU VOU, MAS A CASA É MINHA!
FIQUE COM A FRIGIDEIRA!
FOI UM JOGO HONESTO E LIMPO!
TRATE DE VENCER O PRÓXIMO!
QUER QUE EU JOGUE DE NOVO?
REAJA, FRED! VOCÊ É UM HOMEM OU UM RATO?
VOCÊ TEM DE RECUPERAR O TÍTULO DE CAMPEÃO!
MAS ELE É MELHOR!
VOCÊ TEM DE ACREDITAR! VOCÊ PODE VENCER!
RECUPERE A CASA. PELA WILMA E PELA PEDRITA!
DEIXA COMIGO!
PELA WILMA E PELA PEDRITA!

OI, ZICO!
QUER PERDER MAIS?
VAMOS JOGAR?
COMO QUISER.
VENCI A PRIMEIRA!
E ASSIM...
YABBA-DABBA-DOO! A CASA É MINHA!
CRUNCH
CONSEGUI, WILMA!
OH!
VOCÊ BOTOU E EU QUEBRE!
SORTE QUE ELA NÃO SABE ONDE EU GUARDO A BOLA DE BOLICHE... UI!
APRENDI A LIÇÃO! AGORA, VOU BOTAR PRA QUEBRAR!
NÃO!
VALEU PELA AJUDA, SOGRINHA!
NÃO FOI NADA! URGH!
FIM

PASSATEMPO

ENIGMA

Siga as pistas e descubra o nome dos astronautas. Depois encontre duas estrelas iguais.

- Niel e Bob têm algo de cor verde.
- Bob está abaixo de Chuck.
- Kirk e Niel estão segurando uma bandeira.
- Joe não gosta de verde.

Resposta na página 42.

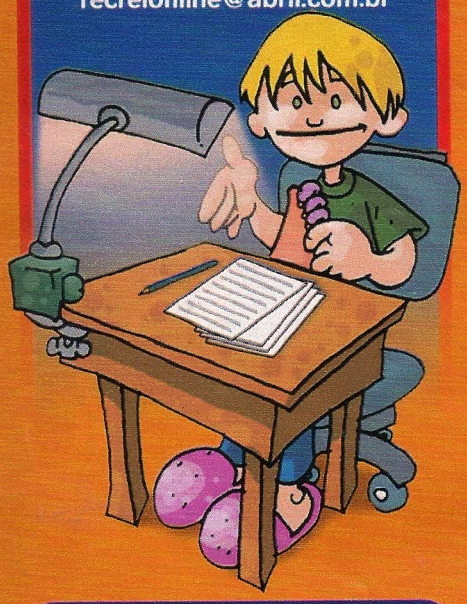
Participe mandando a sua piada para:

Revista RECREIO
Seção Piadinhas
Av. das Nações Unidas, 7221
8º andar - São Paulo - SP
CEP 05425-902
recreio.abril@atleitor.com.br

Entre em contato com a gente:

Atendimento ao leitor
Tel.: (11) 3037-4447
(de 2ª a 6ª, das 10 h às 12 h e das 14 h às 16 h)
Fax: (11) 3037-4468
E-mail
recreio.abril@atleitor.com.br

Na internet
Site
www.recreionline.com.br
E-mail
recreionline@abril.com.br



Faça sua assinatura e não perca nenhuma edição da RECREIO

48ET
Ligue para:
Grande São Paulo
3347-2121

Demais localidades
0800-701-2828

Piadinhas

O que é um pontinho branco correndo pelo jardim?
Uma formiga atrasada para o casamento.
Isadora Menezes Cabral
Salvador – BA

Por que o Brasil é cheiroso?
Porque ele já foi uma colônia.
Caroline Frazão de Mello
Joinville – SC

Depois de uma noite terrível, o hóspede chega bravo à recepção do hotel:
— O senhor me disse que este hotel não tinha pernilongo!
— E não tem mesmo.
— E esses que me morderam a noite toda?
— Ah... Esses não são do hotel. São do brejo ali do lado.
Lucas Nunes, 9 anos
Brasília – DF

Qual é o cúmulo da curiosidade?
Eu te conto amanhã.
Evelise Cardoso, 13 anos
Por e-mail

Por que é tão difícil fazer um funeral de elefante?
Porque a família lota o cemitério.
Fernanda Salles Cruz
Taubaté – SP

Quando a letra i tem mais de um pingo?
Quando você esquece o dicionário na chuva.
Laís do Carmo
Jundiaí – SP

Qual é a água que nunca fica poluída?
A água-de-coco.
Lucas Gutierrez
São Paulo – SP

EDITORA Abril

Fundador: VICTOR CIVITA (1907 - 1990)

Editor: Roberto Civita
Conselho Editorial: Roberto Civita (Presidente), Thomaz Souto Corrêa (Vice-Presidente), José Roberto Guzzo, Maurizio Mauro

Presidente Executivo: Maurizio Mauro
Diretor Secretário Editorial: Laurentino Gomes
Vice-Presidente Comercial: Deborah Wright
Diretora de Publicidade Corporativa: Thais Chede Soares B. Barreto

RECREIO

Diretor de Unidade de Negócio: Mauro Calliari

Diretora de Redação: Gisleine Carvalho
Diretora de Arte: Maria do Carmo Tyla
Editora Especial: Mônica Pina
Editores: Cláudio Fragata e Daniela Almeida
Repórteres: Luciana Zenti e Mariana Weber
Editora de Arte: Priscila Afonso
Designers: Alice Fares Ferreira e Marcio Caparica
Preparadores Digitais: Dinei Balieiro e Emerson Cestaro
Atendimento ao Leitor: Karin Bernardo
Coordenadora Administrativa: Cristiane Pereira
Consultoras Pedagógicas: Lídia Izecson de Carvalho e Marta Wolak Grosbaun
Colaboraram nesta edição: Andrea Naliato (designer), Eduardo Peracio (revisão) e Nelson Alves Junior (games)

www.recreionline.com.br

APOIO EDITORIAL Diretora de Projetos: Ruth de Aquino **Diretor de Arte:** Carlos Grassetti **Diretor de Redação do Portal Abril:** Wagner Barreira **Depto. de Documentação:** Susana Camargo **Abril Press:** Rosi Pereira **PUBLICIDADE Diretor de Publicidade:** Eduardo Leite **Gerente de Publicidade:** Renato Ressston **Executivo de Contas:** Fábio Santos **Diretor de Publicidade Regional:** Jacques Baisi Ricardo **Representante:** Rogério Ponce de Leon (RJ) **Coordenadora:** Juliana de Moura **NÚCLEO ABRIL DE PUBLICIDADE Diretor:** Pedro Codognotto **Gerentes de Vendas:** Claudia Prado, Fernando Sabadin **MARKETING DE CIRCULAÇÃO Gerente de Produto:** Priscila Pezato **Consultora de Negócios:** Mônica Viotto **MARKETING PUBLICITÁRIO Gerente de Marketing Publicitário:** Elaine Komatsu **Assistente de Marketing Publicitário:** Renata Marques **PROCESSOS Diretor:** Gilson Del Carlo **Coordenador de Projetos:** Roberto Faccio **ABRIL EDUCAÇÃO Diretor:** Eliseu Urban **ASSINATURAS Diretora de Operações de Atendimento ao Consumidor:** Ana Davolos **Diretor de Vendas:** Fernando Costa

Em São Paulo: Redação e Correspondência: Av. das Nações Unidas, 7221, 8º andar, Pinheiros, CEP 05425-902, tel.: (11) 3037-2000, fax: (11) 3037-5396 **Publicidade:** (11) 3037-5000, Central-SP (11) 3037-6564 **Classificados:** 0800-132066, Grande São Paulo 3037-2700 www.publiabril.com.br **Escritórios e Representantes de Publicidade no Brasil: Belo Horizonte-MG** – R. Fernandes Tourinho, 147 - Sala 303, Bairro Savassi, CEP 30112-000, tel.: (31) 3282-0630, fax: (31) 3282-8003 **Blumenau-SC** – R. Florianópolis, 279, Bairro da Velha, CEP 89036-150, M. Marchi Representações Ltda., tel.: (47) 329-3820, fax: (47) 329-6191 **Brasília-DF** – SCN - Q.1 Blc. Edifício Brasília Trade Center, 14º A, sala 1408, CEP 70710-902, tels.: (61) 315-7554/55/56/57, fax: (61) 315-7558 **Campinas-SP** – R. Conceição, 233 - 26º andar - cj. 2613/2614, CEP 13010-916, CZ Press Com. e Representações Ltda., telefax: (19) 3233-7175 **Cuiabá-MT** – R. Diamantino, 13, quadra 73, Morada da Serra, CEP 78055-530, Fênix Propaganda Ltda., telefax: (65) 3027-2772 **Curitiba-PR** – Av. Cândido de Abreu, 651, 12º andar, Centro Cívico, CEP 80530-000, tel.: (41) 352-2426, fax: (41) 252-7110 **Florianopolis-SC** – R. Manoel Isidoro da Silveira, 610, sl. 301, CEP 88062-060, Comercial Via Lagoa, Lagoa da Conceição, tel.: (48) 232-1617, fax: (48) 232-1782 **Fortaleza-CE** – Av. Desembargador Moreira, 2026, sls. 604/605, Aldeota, CEP 60170-002, Midiasolution Representações e Negócios em Meios de Comunicação, telefax: (85) 264-3939 **Goiânia-GO** – R. 10, nº 250, Loja 2, Setor Oeste, CEP 74120-020, Middle West Representações Ltda., tels.: (62)215-3274/3309, telefax: (62) 215-5158 **Joinville-SC** – R. Dona Francisca, 260, Conj. 1408, Centro, CEP 89201-250, Via Mídia Projetos Editoriais Mkt. e Repres. Ltda., telefax: (47) 433-2725 **Manaus-AM** Av. Joaquim Nabuco, 2074, loja 2, Centro, CEP 69020-070, Paper Comunicações, telefax: (92) 233-1892/231-1938 **Porto Alegre-RS** – Av. Carlos Gomes, 1155, sl. 702, Petrópolis, CEP 90480-004, tel.: (51) 3388-4166, fax: (51) 3332-2477 **Recife-PE** – R. Ernesto de Paula Santos, 187, sl. 1201, Boa Viagem, CEP 51021-330, MultiRevistas Publicidade Ltda., telefax: (81) 3327-1597 **Ribeirão Preto-SP** – R. João Penteado, 190, CEP 14025-010, Intermídia Repres. e Publ. S/C Ltda., tel.: (16) 635-9630, telefax: (16) 635-9233 **Rio de Janeiro-RJ** – Praia de Botafogo, 501, 1º andar, Botafogo, Centro Empresarial Mourisco, CEP 22250-040, telefax: (21) 2513-2348 **Salvador-BA** – Av. Tancredo Neves, 805, sl. 402, Ed.Espaço Empresarial, Pituba, CEP 41820-021, AGMN Consultoria Public. e Representação Ltda., telefax: (71) 341-4992/4996/1765 **Vitória-ES** – Av. Rio Branco, 304, 2º andar, loja 42, Santa Lúcia, CEP 29055-916, DU'Arte Propaganda e Marketing Ltda., telefax: (27) 3325-3329

PUBLICAÇÕES DA EDITORA ABRIL Veja: Veja, Veja São Paulo, Veja Rio, Vejas Regionais **Negócios:** Exame, Você S/A **Jovem:** Almanaque Abril, Cartoon, Disney, Guia do Estudante, Heróis, Herois da TV, Pica-Pau, Recreio, Simpsons, Spawn, Witch, Capricho, Playboy **Estilo:** Claudia, Elle, Estilo de Vida, Nova, Nova Beleza, Vip **Turismo e Tecnologia:** Guias 4 Rodas, Info, Mundo Estranho, National Geographic, Placar, Quatro Rodas, Superinteressante, Viagem & Turismo **Casa e Família:** Arquitetura & Construção, Boa Forma, Bons Fluidos, Casa Claudia, Claudia Cozinha, Saúde **Alto Consumo:** Ana Maria, Contigo, Manequim, Manequim Noiva, Minha Novela, Viva Mais! **Fundação Victor Civita:** Nova Escola

RECREIO (ISSN 1517-7467), ano 4, nº 177, é uma publicação semanal da Editora Abril S.A. **Assinatura:** Sua satisfação é a sua garantia. Você pode interromper a assinatura a qualquer momento, sem sofrer nenhum ônus. Mediante sua solicitação você terá direito à devolução do valor correspondente aos exemplares a receber, devidamente corrigido de acordo com o índice oficial aplicável. **Edições anteriores:** Venda exclusiva em bancas, pelo preço da última edição em banca. Solicite ao seu jornaleiro. Distribuída em todo o país pela Dinap S.A. Distribuidora Nacional de Publicações. São Paulo. **RECREIO** não admite publicidade redacional.
Serviço ao Assinante: Grande São Paulo: 5087-2112, Demais localidades: 0800-704-2112.
www.abrilsac.com
Para assinar: Grande São Paulo: 3347-2121, Demais localidades: 0800-701-2828

Av. Nações Unidas, 7221 - 6º andar, CEP 05425-902 - Pinheiros - São Paulo - SP

IVC | CIPP | ANER

Abril

Presidente do Conselho de Administração: Roberto Civita

Presidente Executivo: Maurizio Mauro

Vice-Presidentes: Deborah Wright, Emílio Carazzai, José Wilson Armani Paschoal, Valter Pasquini

www.abril.com.br

PASSATEMPO

JOGO DOS SETE ERROS

Resposta na página 42.

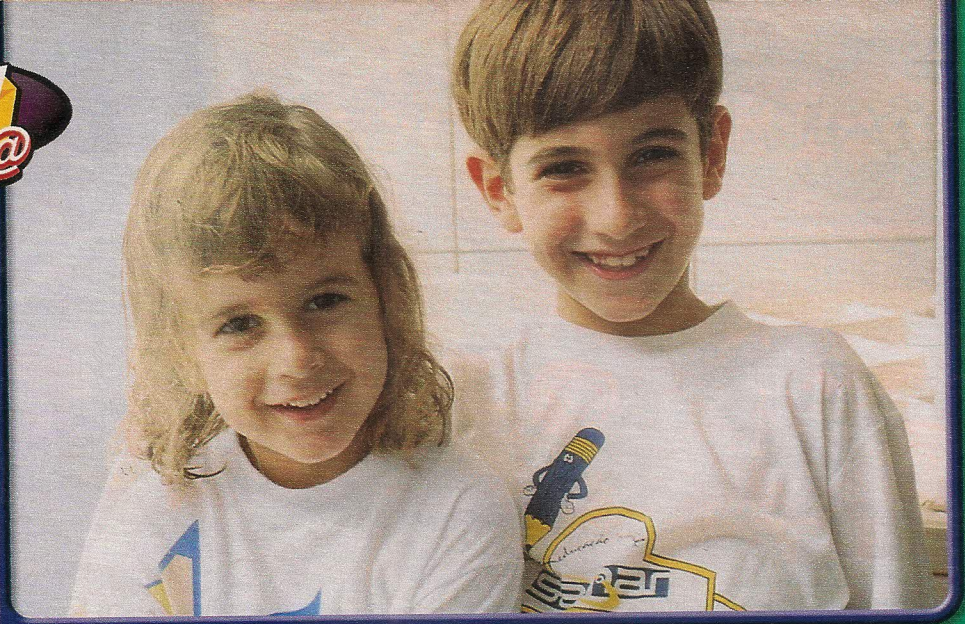
ALEXANDER

CORREIO @

ESCREVA PARA A GENTE:

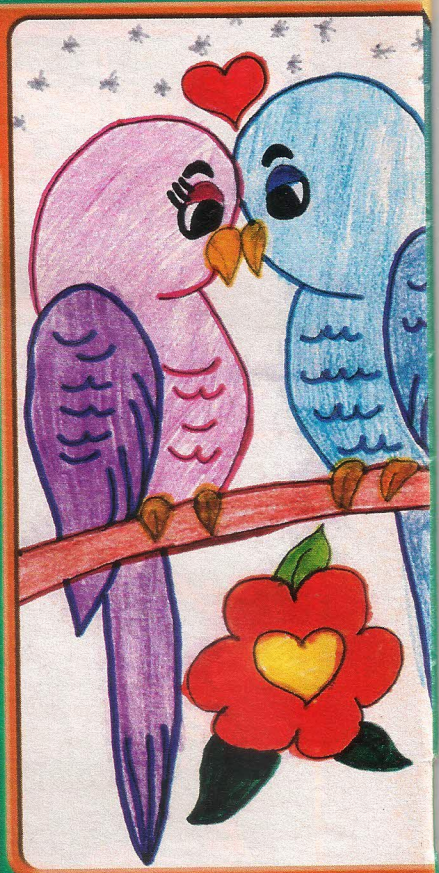
Revista RECREIO
Av. das Nações Unidas, 7221
• 8º andar
São Paulo • SP
CEP 05425-902

E-mail:
recreio.abril@atleitor.com.br



Estes são os irmãos Letícia, de 4 anos, e Leonardo de Freitas, de 8 anos.
SERTÃOZINHO – SP

A Patrícia Fernandes Nogueira, de 10 anos, fez estes pássaros.
SÃO PAULO – SP



Oi, pessoal! Vocês poderiam fazer mais três ROCKANIMAL para a coleção: um lobo (chamado Calcita), uma raposa (a Rubi) e um cavalo (o Cristal).
NATHÁLIA FREITAS
PORTO ALEGRE – RS

O Mateus Freire, de 8 anos, tirou esta foto em Fortaleza.
SÃO PAULO – SP

A Ana Carolina da Silva desenhou a mãe do Johnny Bravo.
CEILÂNDIA – DF

Esta é a Natália Bernardes, de 7 anos, que adora os ROCKANIMAL.
SÃO PAULO – SP

Estes são os ROCKANIMAL do Jonathas da Silva Ramos, de 10 anos.
QUIRINÓPOLIS – GO

Queria que fizessem uma matéria completa sobre Yu-Gi-Oh!
THIAGO DE OLIVEIRA
RIACHÃO DO JACUÍPE – BA

O Luiz Gabriel de Vasconcelos acha a revista instrutiva e divertida.
SÃO PAULO – SP

A Dulce Tributino faz todas as receitas do *Mão na Massa*.
CARUARU – PE

Nova mensagem

Enviar

Para: recreio.abril@atleitor.com.br

Olá, pessoal!
Vocês poderiam falar mais de esportes, principalmente sobre o beisebol, que eu acho muito legal? A matéria ia ficar show!
Rafael Marques, 8 anos
RECIFE – PE

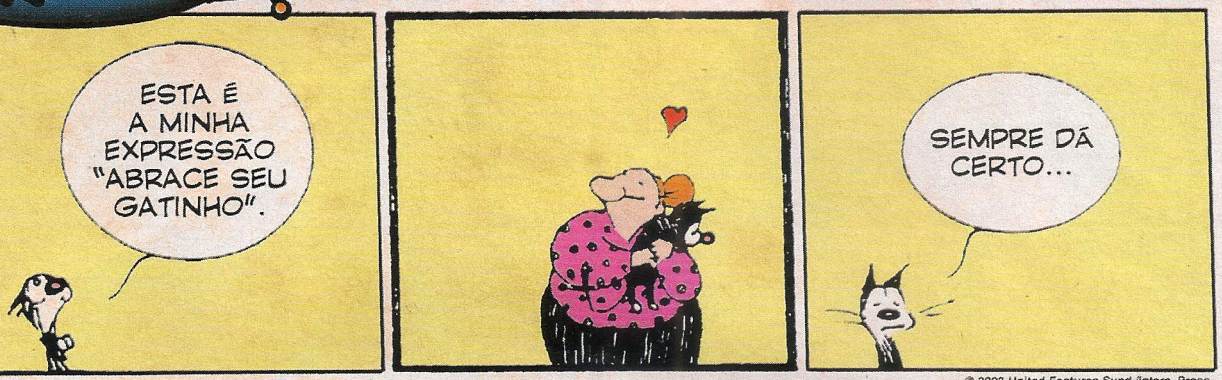
Fico entusiasmada com os enigmas, por isso peço que eles fiquem cada vez mais difíceis.
Beatriz M. Furtado , 11 anos
SÃO PAULO – SP

Queria na seção *Bichos* uma matéria sobre cachorros.
GILBERTO ANGELOCCI
PIRACICABA – SP

Este desenho caprichado foi feito pelo João Pedro Siqueira.
MAGÉ – RJ

tirinhas!

Aumiau



© 2003 United Features Synd./Interc. Press

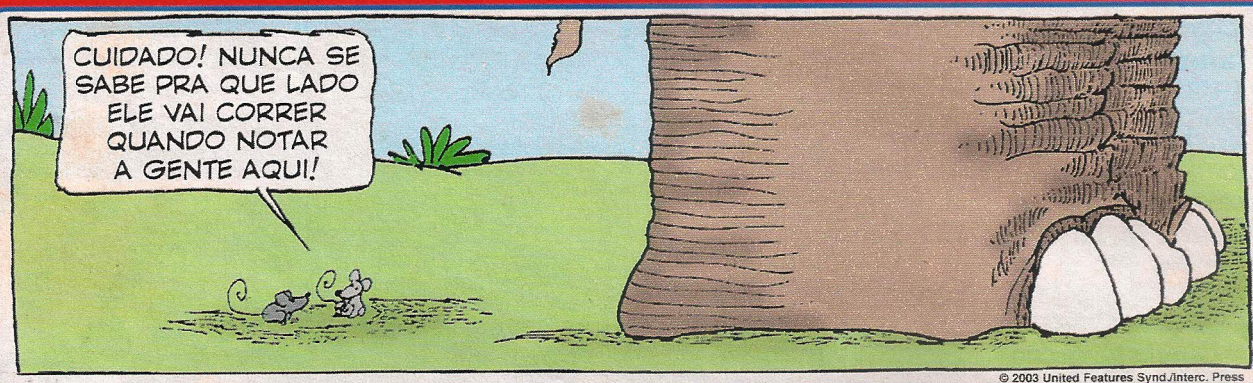
por Patrick MacDonnel

Mamãe Ganso

© 2003 United Features Synd./Interc. Press

por Mike Peters

Bichos

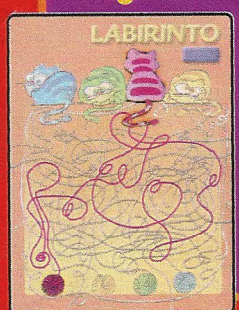


© 2003 United Features Synd./Interc. Press

por Fred Wagner

SOLUÇÃO DOS PASSATEMPOS

Página 17



Páginas 20 e 21

Página 37

A) CHUCK
B) NIEL
C) KIRK
D) BOB
E) JOE

Página 39

Tem RECREIO na rede!

RECREIONLINE

Esta semana:

QUEM INVENTOU...
...o guarda-chuva?
...os óculos?
...a pipoca?
Descubra no RECREIONLINE quando surgiram esses e outros inventos geniais.

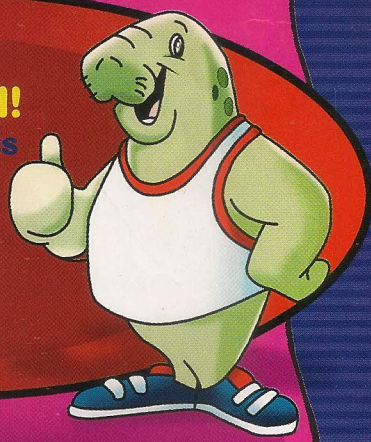
FIM DE FÉRIAS?
Que nada! Entre para o CLUBE RECREIO e divirta-se o ano inteiro!

AGOSTO LEGAL
Confira no Horóscopo dicas da hora para o novo mês.

NOVOS DESAFIOS
Explore todas as áreas do site e veja as novidades que vêm por aí.

ROCK ANIMAL

PAN! PAN! PAN!
Clique em Especiais e curta mais curiosidades sobre os Jogos Pan-Americanos.



e mais...

Piadas

Brincadeiras

Bichos

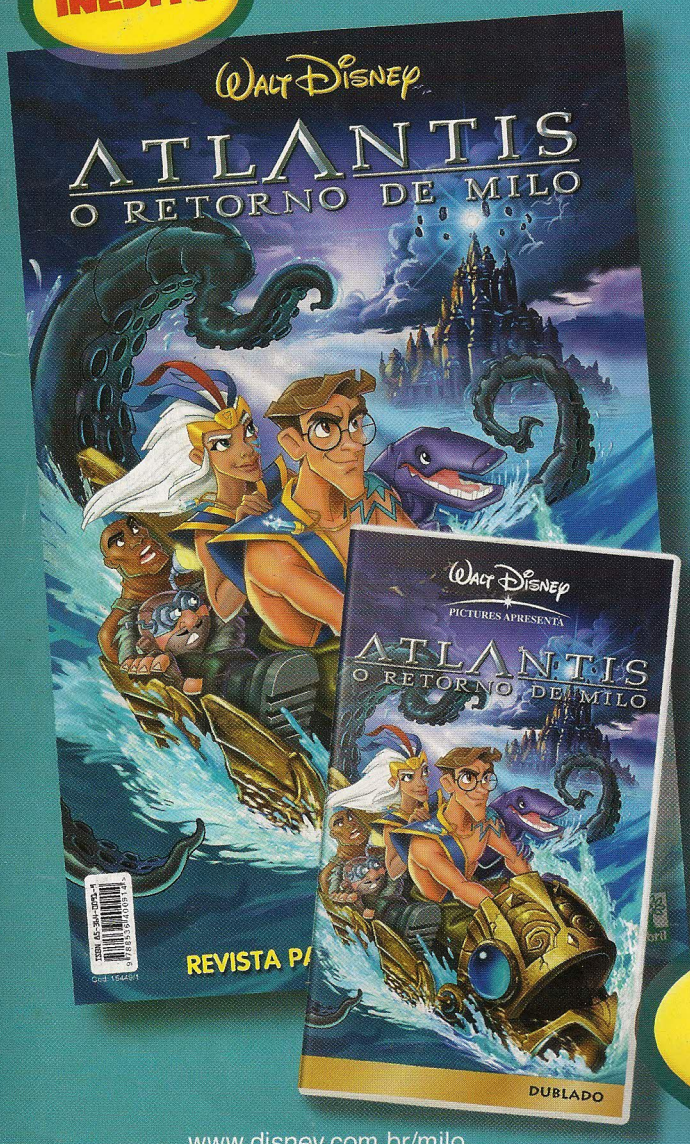
Testes

www.recreionline.com.br

O seu site!

ENTRE MONSTROS ENGRAÇADOS E UMA VIAGEM AO FUNDO DO MAR, FIQUE COM OS DOIS.

INÉDITO!



REVISTA + VÍDEO
R$ 24,90*
JÁ NAS BANCAS!

* Preço de cada kit revista + vídeo.

© Disney/Pixar

www.disney.com.br/milo

www.disney.com.br/monstros

Embarque em duas viagens inesquecíveis com estes lançamentos Disney! Primeiro, acompanhe o arqueólogo Milo Thatch voltando da cidade perdida de Atlantis. Em seguida, transporte-se para Monstrópolis e divirta-se com as criaturas atrapalhadas da fábrica de sustos Monstros S/A. Revista com vídeo ATLANTIS: O RETORNO DE MILO e revista com vídeo MONSTROS S/A. Dois filmes imperdíveis!

Walt Disney HOME ENTERTAINMENT

EDITORA Abril